

特別定価 935円

桃太郎電鉄ワールド 超特大! ワールドマップポスター / スーパーマリオRPG システム解説+最終ダンジョンまで冒険ガイド

電撃

デンゲキニンテンドー

2024  
2月号

SUPER MARIO RPG

スーパーマリオRPG

冒険ガイド

26P  
大特集

最終ダンジョンまで



ポケットモンスター  
スカーレット・バイオレット ゼロの秘宝  
不思議のダンジョン 風来のシレン6  
〜とぐろ島探検録〜  
逆転裁判456 王泥喜セレクション  
三国志8 Remake  
ユニコーンオーバーロード



特別付録

超どデカ!

桃太郎電鉄  
ワールド  
地球は希望でまわってる!

ワールド  
マップ  
ポスター



# スーパーマリオブラザーズ ワンダー かんぺき攻略本

A5判 / 560ページ

定価：1,650円（本体1,500円+税）

マリオたちのアクションや敵・アイテム・仕掛けの解説はもちろん、10フラワーコインとワンダーシードのコンプ方法、ゴールのてっぺんにつかまってゴールする方法を大公開。さらにスペシャルワールドの全コースを完全攻略！



10フラワー  
コイン

ワンダー  
シード

ゴールの  
てっぺん

スペシャル  
ワールド

すべてをかんぺきに  
遊びつくすための

完全攻略本！

電撃の攻略本

© Nintendo

PR

KADOKAWA

KGL  
KADOKAWA Game Linkage

KADOKAWA Game Linkage公式サイト  
<https://kadokawagamelinkage.jp/>

発行 株式会社KADOKAWA Game Linkage 発売 株式会社KADOKAWA  
〒112-8530 東京都文京区関口1-20-10 住友不動産江戸川橋駅前ビル  
※お問い合わせは左記URLのフォームから承ります



# 電撃Nintendo

2024 2月号

## CONTENTS

X (旧Twitter) @dengekinintendo

### 特別付録

桃太郎電鉄ワールド  
～地球は希望でまわってる!～  
超どデカ!ワールドマップポスター



### STAFF

- 電撃ゲームメディア総編集長 豊島秀介
- 編集長 松本剛
- 編集 加藤則康、嶋原千太郎、後藤宏典、渡辺諭
- ライター 佐藤智也、成毛篤志、大野英士
- マップ制作 ファーガス
- 校正 猪田洋志
- アシスタント 船本貴也
- 雑誌ロゴデザイン 近藤ひろ (草野剛デザイン事務所)
- フォーマットデザイン 東海創芸
- デザイン、DTP 東海創芸、南澤靖隆、葛西佑哉、K Plus Artworks (小林博明)
- 印刷、製本 大日本印刷

●お問い合わせ  
[フォーム] <https://kadokawagamelinkage.jp/>  
[お問い合わせ] へお進みください  
※内容によっては、お答えできない場合があります。  
※サポートは日本国内のみとさせていただきます。  
※Japanese text only  
※ゲーム内容やウラワザに関するご質問には一切お答えできません。また、電  
話でのお問い合わせは受け付けておりませんのでご了承ください。

©2023 KADOKAWA Game Linkage Inc. Printed in Japan  
※本誌は法令に定めのある場合を除き、複製、複写することはできません。

### |SPECIAL|

スーパーマリオRPG	4
新要素を追加して、少しコミカルなあの冒険が満を持して帰ってきた!	
フィールドの探索とパーティの編成・育成	6
バトルの基本的なシステム	8
エリア解説とストーリー攻略	10



◀3人わざ、をはじめ、  
本作の追加要素を紹介。  
システム解説もバッチリ。



◀本作の舞台となる島は、  
ドーナツのような形をして  
いて、全部で8つのエ  
リアがある。

### |NINTENDO|

マリオカート8 デラックス コース追加パス	30
-----------------------	----

### |推しゲー|

桃太郎電鉄ワールド ～地球は希望でまわってる!～	40
不思議のダンジョン 風来のシレン6 ～とどろ島探検隊～	44
逆転裁判456 王泥喜セレクション	48
三国志8 Remake	50
ユニコーンオーバーロード	52

### |連載|

ポケモン情報局	34
ポケットモンスター スカーレット・バイオレット ゼロの秘宝	
インディーズ&ダウンロードタイトル最前線	62
ディブ・ザ・ダイバー	

### |新作ソフトカタログ|

BAR ステラアビス	54
英雄伝説 黎の軌跡 for Nintendo Switch	55
四角い地球に再びシカク現る!? デジボク地球防衛軍2	
EARTH DEFENSE FORCE: WORLD BROTHERS	56
ドラゴンクエストX 未来への扉とまどろみの少女 オンライン	57
Winning Post 10 2024	58
ブレードキメラ	59
The Star Named EOS ～未明の軌跡～	59
デジプラコレクション まるごと鉄道!ミニ ～JR西日本編～	60
うちトレ ～【最短4分】筋トレ&有酸素運動～	60
5分後に意外な結末 モノクロームの図書館	61
ヴァルシリア アーク ～ヒーロースクールストーリー2～	61
アーケードアーカイブス スランブルフォーメーション	61

中身をチラ見せ  
プレイヤークエストの  
全アクションを大公開!



マリオカート8  
デラックスの全コースを  
マップで完全攻略!





# 新要素を追加して、少しコミカルな



笑いあり



涙あり



友情(?)あり



冒険あり



ミニゲームあり



グラフィックの3D化や新要素の追加で、より完成度を高めたSwitch版『スーパーマリオRPG』。今回はネタバレを抑えめにしつつ、最終ボスの直前まで要点をかいつまみながら紹介していこう。

## SUPER MARIO RPG

スーパーマリオRPG

### スーパーマリオRPG

●任天堂 ●¥6,578 (税込) ●ダウンロード版: ¥6,500 (税込)

Nintendo Switch

RPG

発売中

### STORY

ストーリー

ある日、ピーチ姫を助けようとしてマリオがクッパ城に乗り込むと、空から突然巨大な剣型のモンスター・カ

リバーが落下。そのまま城に突き刺さってしまう。カリバーはカジオーという敵の部下で、クッパ城を乗っ取り、そこからカジオー軍団をこの世界に送り込もうとしていた。マリオは一旦城を離れ、仲間を集めるべく世界を冒険することに。



クッパ城に降ってきた敵

カリバー



頼りになる  
攻撃役

マリオ

自称カエルのマロは、5人のなかでは攻撃役としても回復役としても活躍できるキャラクターだ。



▲通常攻撃は、やや弱いのが、攻撃と回復のスペシャル技を覚えていくので、序盤から終盤まで活躍できる。

攻撃役兼  
回復役

マロ



▲通常攻撃に加え、フーファイアなどの属性攻撃も可能

パーティの要となるマリオは攻撃に長けたキャラクターで、ボスと戦う際にも頼りになる攻撃役だ。



# あの冒険が満を持して帰ってきた!

## 本作で追加された新要素

### ★ 複数の“3人わざ”を収録

新たに追加された“3人わざ”は、パーティの3人が協力することで繰り出せる多彩な技のこと。メンバーの組み合わせで使える技の内容が変わり、強力な攻撃技はもちろん、味方全員を回復したり、守ったりすることができる。



### ★ 一部のボスとの再戦が可能に

1周目のプレイで倒したボスキャラクターとは、2周目のプレイで再戦ができる。ただし、見た目は1周目と同じでも、強さが大幅にアップしているの、1周目で鍛えたキャラクターたちを使っても、歯ごたえのあるバトルが楽しめる。



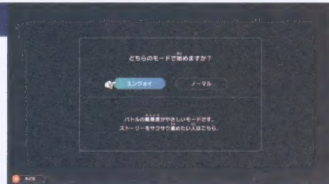
### ★ より楽しむための要素を追加

ゲームの難易度を変えられたり、BGMが自由に聴けたりと、ゲームをより楽しむための要素が追加されている。

なかでも“モンスターリスト”は、ゲームをやり込む際の良い目標になるだろう。

#### ・ エンジョイモード

ゲームを始める際やプレイ中に、難度を選択することができる。“ノーマル”は原作と同じ難度だが、“エンジョイ”はそれよりも難度が下がり、物語を簡単に進めたい人にピッタリだ。



#### ・ サウンドプレイヤー

クリア後はこの機能で、本作のBGMを聴くことができる。ここでは、原作のスーパーファミコン版の曲に加え、スーパーファミコン版を新たにアレンジしたSwitch版の曲も聞ける。



#### ・ モンスターリスト

ゲーム内で戦った敵はモンスターリストに追加されていく。このリストで、各モンスターに対して効果的な属性や落とすアイテムなどがわかり、攻略に役立てることができる。



飛び道具を使う  
ファイター

ジーノ

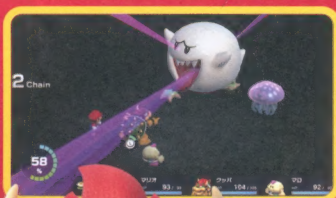


カリバーが壊したスターロードの修復にやってきた天空の使者。人形・ジーノに憑依し、腕の銃で戦う。



◀ 腕に装着した銃による攻撃のほか、ビームやカッターなど、威力のある攻撃ができるスペシャル技を使いこなす。

▶ きょうふのしやうげき は、文字どおり敵全体をきょうふ属性でおびえさせるスペシャル技だ。



敵も逃げる  
パワーファイター

クッパ



いつもはマリオと敵対しているクッパが仲間。強力な通常攻撃のほか、毒属性のスペシャル技なども使える。

攻撃と回復で  
味方を支える

ピーチ



ピーチは攻撃よりも回復系のスペシャル技が充実している。倒れた味方を技で復活できるのはピーチだけ。

▶ おねがいカムバックは、体力全回復で復活できることも。





# フィールドの探索とパーティの編成・育成

## 探索 ◀ 移動とジャンプで立体的なフィールドを進む

本作では、島のマップ上を目的地まで移動すると、そこからフィールドの移動に変わる。一度行ったことのある場所ならそれ以降は自由に移動が可能だ。フィールドでは、マリオのゲームらしく、高低差のある場所にジャンプで上れる。



マップ上の移動の場合

▶ゲームの進行に合わせて、マップ上に移動できる場所のマークが増えていく。

◀マップではいくつかの行ける場所をエリアごとにまとめているので、把握がしやすい。



### フィールド上の移動の場合



◀場所を問わず、ほとんどのフィールドに高低差がある。

## ジャンプの活用例

フィールドで使えるジャンプにも使いみちがいくつかある。ここでは主なものをいくつか紹介しよう。

### 高い場所に上る



▲よく使うジャンプがこれ。マリオ1人ぶんぐらいの高さならラクラク上れる。



▲バタバタの背中の上をジャンプで乗り継いで上に上がっていく。

### 宝箱やスイッチを押す(踏む)



▲隠し宝箱は空中にあるうえに通常は見えない。真下からジャンプして、たたいて出現させよう。



▲床に置いてあるスイッチは、ジャンプしてから上に乗る(踏む)と押せる。

### ナットを回す



▲写真のようなボルトとナットからできている足場は、ナットの上でジャンプすると回り、足場が先に進む。

### 飛び移る



▲写真は、手前にある黄緑色のツルから少し奥にある黄色のツルにジャンプで飛び移っているところ。

## ▶ 隠し通路に注意

隠し宝箱は隠し通路に隠されていることがある。写真はマリオの前にある廊下の欠けた部分が、隠し通路の入口になっている。



◀よく見ていないと通り過ぎてしまいそうな場所だが、この欠けた部分から奥に進める。

## ▶ 見えない宝箱(隠し宝箱)を探すには?

パーティの誰かがアクセサリーの“おしらセリング”か“もっとおしらセリング”を装備していると、隠し宝箱の近くで知らせてくれる。隠し宝箱はどこにあるかがわからないので、これらのアクセサリーを常に誰かに装備させておこう。

宝箱が近くにあると表示



かくしたからばこ あり

宝探し用  
アクセサリー

- おしらセリング
- もっとおしらセリング



◀上のアクセサリーを装備していると、近くに隠し宝箱がある場合は画面の右上にメッセージが表示される。



# パーティ編成 < キャラの特徴を考えた育成と編成

マリオを含めた5人は、使用できるスペシャル技に大きな違いがあり、技の特性や基本パラメータだけで考えるなら、右の図のように攻撃が得意、バランス型、回復が得意の3つに大別できる。パーティは最大3人で編成するので、どのメンバーで戦うかを良く考えよう。



◀ 前衛や後衛はないので、各キャラのステータスや技を重視。



## パーティ編成は“なかまボーナス”と3人わざに影響を与える

パーティの編成で大きく影響が出るのは、使用できる3人わざの内容とチェーンで効果を発揮する“なかまボーナス”の種類だ（詳細はP.9に）。一例として、下のようなパーティ編成でそれぞれの違いがあるかを見てみよう。

### パーティ編成の注意点

- マリオは固定（変更不可）
- 戦うメンバーは3人まで

### ★★★★ マリオ+クッパ+マロの場合

攻撃に特化した3人わざを使用する。なかまボーナスには“まほうこうげきUP”があり、バトルを補助する効果を得られる。



### ★★★★ マリオ+ピーチ+ジノの場合

防御に特化した3人わざを使用する。なかまボーナスには“まほうぼうぎょUP”があり、敵の魔法攻撃に対しても防御力を高めていることがわかる。



## 育成 < レベルアップによるステータス配分のコツ

レベルアップすると、“ぶつり”、“HP”、“まほう”から1つを強化できる。どれを選ぶかは悩ましいところだが、育成方針は3つだ。



◀ 特定のレベルになるとスベシャル技を覚えていく。

### 強みを伸ばしていく

攻撃に優れたキャラはそれを強みととらえ、ぶつりを選んでいこう。突破口を開く強いキャラがいないと、バトル時にパーティが安定しない。



### 弱みを補う

ピーチは回復系キャラクターとしては唯一無二の存在だが、攻撃力や体力がないので戦闘不能になりやすい。最初はHPの値を上げよう。



### 自分好みに育てる

結局のところ、どう育てるかはプレイヤーの自由。バトルに強いピーチや、スペシャル技がたくさん使えるマロを育ててもいいだろう。





# バトルの基本的なシステム

## バトル 最大3人で編成し、素早い順に行動する

本作のバトルはターン制ではなく、敵味方全員のなかから素早い順に行動する方式だ。そのため、相手によってはバトル開始早々に先手を取られてピンチになることもある。油断しないようにしよう。



▲狙った順番に敵を攻撃できるわけではないところが、本作のおもしろさでもある。

## バトル中に使用できるコマンド

バトルでは、A、B、X、Yのボタンに割り振られたコマンドを中心にアクションを行う。このうち、Bの“そ

のた”には、3つの項目が含まれており、“そのた”を選んだあとに再度コマンドを選ぶ必要がある。

### A こうげき

武器で戦う。武器により攻撃方法が異なり、アクションコマンド（味方の攻撃と防御のタイミングでちょうど良くボタンを押す）のタイミングも違う。

### X アイテム

持っているアイテムを使用する。アイテムはパーティ全員で共有しているので、誰でも好きなものを使用できる。当然ながら戦闘不能状態だと使えない。

### B そのた

このコマンドのみ、選んだあとに右のコマンドから1つを選ぶ。バトルで本当に危なくなったら、“ぼうぎょ”や“にげる”を選ぶことも大事だ。

#### ぼうぎょ

防御をして受けるダメージを半分に減らす。

#### にげる

バトルから逃げる（逃げられない場合もある）。

#### ヘルプ

ヘルプ画面を開いて操作方法などを確認する。

### Y スペシャル

FP（フラワーポイント）を消費してスペシャル技を使用する。FPは魔力のようなもので、パーティ全員で共有する。なお、アイテムの“フラワーカプセル”は、非戦闘中に使用するとFPを回復できるうえに、FPの上限値を1増やせる。



▲スペシャルは技ごとに消費するFPの量も異なる。パーティ共有なので使い過ぎに注意。

### + いれかえ

パーティの戦っているメンバーと控えのメンバーを入れ替える。出現した敵の種類や、メンバーが戦闘不能になった場合などに使おう。

### - 3人わざの発動

アクションゲージがフルになったときに使えるコマンド。アクションゲージについては、右の記事を参照。

## “アクションコマンド”の成否はタイミングしだい

新要素の“アクションコマンド”は、攻撃が敵に当たる瞬間や敵の攻撃が味方に当たる瞬間にタイミング良くボタ

ンを押すと、攻撃力が上昇したり、攻撃を完全に防げたりする。ボタンは“!”のマークが出たときに押すのがベスト。



ベストタイミングでボタンを押そう

## “アクションゲージ”と“チェイン”のしくみ

画面左下の“アクションゲージ”は、アクションコマンドが成功するたびに少しずつ増える。また、アクションコマンドが連続で成功すると“チェイン”が発生し、数に比例して攻撃力上昇などの効果が表れる。チェインはアクションコマンドを失敗すると0に戻る。



アクションゲージ

チェイン数と内容

## アクションゲージがフルで3人わざを発動

アクションゲージがフルになる（100%になる）と3人わざが使用可能になる。アクションゲージは100%以上にはならないので、温存しすぎないようにしよう。



まもってヴェール



げんきいっぱいレインボー

▲パーティ全体にバリアを張る3人わざ。ボス戦や攻撃力が高い敵と戦う場合に使う。

▲パーティ全体を回復する3人わざ。戦闘不能状態になった味方を復活させることも可能。

## 戦えるキャラが3人いない場合は？

パーティが3人そろっていないときや戦えるキャラが3人いないときは、3人わざを使用できない。代わりに“おたすけキノビオ”が使える。

▶これは複数のアイテムからランダムで選んで使用する技だ。





## チェーンは数やパーティメンバーによって強化内容が異なる

チェーンはパーティメンバーに関係なく必ず発生する。しかも、チェーンのカウント途中でバトルを終了しても、次のバトルにカウント数を持ち越すことが可能だ。したがって、弱い敵などでチェーン数を稼いでからボス戦に挑むという戦術も使うことができる。



▲チェーンは、パーティのメンバーによって攻撃力や防御力などを捕うことができるので、うまく使えば敵によっ

### チェーン数によって大幅に強化

チェーンの効果は2回目以降が有効となり、「ステータスUP」の効果は2回目は【小】、3回目と4回目が【中】、5回目以降は【大】というようにじょ

2 Chain

ステータスUP【小】

アクションゲージ

ぼうぎょ

まほうこうげき

#### 2チェーンの場合

2チェーンからステータスUPの効果が表示されるが上昇幅は一番小さい。アクションゲージはマリオが持っているなかまボーナスで、通常はチェーン1回につき3だけ増える。

9 Chain

ステータスUP【大】

アクションゲージ

まほうこうげき

こうげき

すばやさ

これが なかまボーナス

#### 10チェーンの場合

チェーン数が10になって変わることは、アクションゲージの増加量が10になることだ。以降は、チェーン数が10の倍数になるごとに10ずつ増えていく。

10 Chain

ステータスUP【大】

アクションゲージ

ぼうぎょ

まほうこうげき

スバシヤ

## 敵がしかけてくるさまざまな状態異常攻撃に注意！

スペシャル技やアイテムのなかには、属性を持つものがある。これらのなかで敵の弱点属性になっているものを使って攻撃をすると、「じゃくてん」と表示されて大きなダメージを与えられる。味方のキャラクターには属性はないが、敵の攻撃で睡眠、毒、などの状態異常が発生することはある。



▲「きょうふのかま」はダメージが倍でガードが不能。一撃で戦闘不能になることも



▲「ちょうおんば」はスペシャル技が使えなくなる。



▲「さくらふぶき」はアクションコマンドが使えなくなってしまう。

## バトル中に発生するそのほかのこと

バトル中には、お遊び要素的に以下のような出来事も発生する。いずれもバトルの戦略や戦術を練るうえで影響を与えるものではないが、プレイが楽しくなる要素なので、覚えておいて損はない。経験値のダブルアップも試してみよう。

### 「きょうてき」が出現する

バトルの際に、同じ種類の敵なのに名前や色が違う個体を見たことはないだろうか？ その敵は「きょうてき」と呼ばれるもので、文字どおり普通の個体よりもステータスの値が高く、手ごわい敵になっている。なかなか倒れなかったり、強い魔法を使ったりするので、早めに倒しておこう。



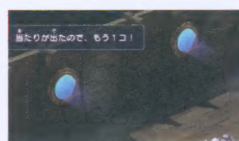
### 「ボーナスフラワー」が飛び出す

敵を倒すと花が飛び出してることがある。この花は「ボーナスフラワー」と呼ばれ、取るとランダムでさまざまな効果を発揮する。便利なのは、再度攻撃する効果や、体力を最大値まで回復する効果だ。



### 「当たり」が出る

バトル中にアイテムを使うときどき（なぜか）「当たり」が出て、消費したアイテムと同じものがその場で1個手に入ることがある。



### 経験値がコインをダブルアップで賭ける

バトルの終了後に「けいけんち×2チャンス！（あるいはコイン×2チャンス！）」と表示されることがある。これは直前のバトルで得た経験値（またはコイン）を使って賭けに挑戦するかを聞かれている。挑戦する場合は、3つのなかからヨッシーが入ったタマゴを当てよう。





# エリア解説とストーリー攻略

## 自然豊かな島を舞台に壮大なストーリーが展開

本作の舞台となる島は、中央の大きな湖を中心にドーナツのような形をしている。輪の部分には、町、城、山、川、森などの複数の探索ポイントがあり、それらがいくつか集まった場所を1つのエリアとして、全部で8つのエリアがある。各探索ポイントはそこを訪れるまで解放されないが、一度行った場所なら、地図から選択していつでも移動できるようになる。

▼カリバーが降ってきたクッパ城があるのは島の北側。冒険のスタート地点でありゴール地点でもある。



▲カジオーの襲来を機に結ばれていく仲間との絆。この事件がなかったら出会わなかったかもしれない。

### 舞台となる島の全体マップ

島の全体図と8つのエリアを公開。この物語では、島を時計回りに進みながら冒険していく。

#### ★ マッシュマロの国周辺



#### ★ クッパ城周辺



#### ★ キノコ城周辺



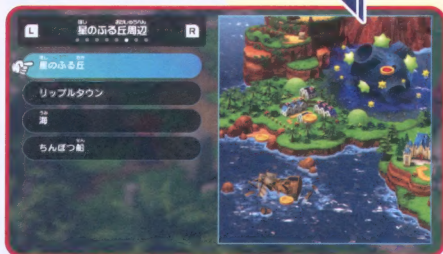
#### ★ カントリーロード周辺



#### ★ クロクロ湖周辺



#### ★ 星のふる丘周辺



#### ★ ドウカティ周辺



#### ★ ヨースター島周辺

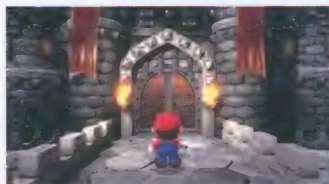




# クッパ城～マリオの家

ゲームの開始はクッパ城から。パーティにメンバーがまだいないため、しばらくはマリオ1人で戦うことになる。あまり急がず、ときどき経験値稼ぎをしながら目的地を目指そう。

## ★クッパ城からいきなりスタート



▲マリオにとってはもはや見慣れた場所かもしれない。

▶ピーチを発見。シャンデリアを吊っているクサリを攻撃しよう。

クッパ城のピーチを助けるため、城に乗り込んだマリオ。巨大なシャンデリアの上でバトル開始。



## ★マリオの家に飛ばされるが……

マリオとクッパが激闘を繰り広げていると、空からカリバーが降ってきて「クッパ城を乗っ取る」と突然の宣戦布告。マリオはカリバーがクッパ城に刺さったときの衝撃で自宅まで吹き飛ばされてしまう。



▲クッパ城から飛ばされてきたマリオは、自宅の煙突から家の中へ。キノピオから冷静なつこみを入れられることに。

◀“あずかりボックス”は、冒険中に手に入れて持ちきれなくなったアイテムが自動で送られてくる箱だ。

## ★再度マリオの家から冒険に旅立つ

カリバーの出現によりピーチを救出できなかったマリオ。再度クッパ城へと向かったが、カリバーの力で城にかかる橋を壊されてしまい、中に入れなくなってしまった。



▲カリバーによって、クッパ城にかかる唯一の橋を壊してしまった。



▲マリオの家の近くにはセーブポイントがある。本格的に冒険に旅立つ前にセーブしておこう。

## ★クッパ城に戻ろうとすると……

橋が壊されたあとにクッパ城に戻ろうとすると、橋の手前にある“クッパ城の見える丘”にしかいけなくなってしまう。特に何かがあるわけではないが、城は良く見える。

▶城門から入れなくなり、カジオーの手に落ちたクッパ城。



## ★マッシュロードで初めての探索

クッパ城で起こったことをキノコ城の大臣に報告するため、マリオは城に続くマッシュロードを進む。

▶マッシュロードを進んで敵と遭遇すると、バトルに関する説明が始まる。最初はひととおり確認しておこう。



▲マッシュロード以降は空中に宝箱が出現するので、たたいて開ける。たたく位置は地面に映る宝箱の影で調整しよう。

## VS ボス ハンマーブロス

出口に待っていたのは、2体のハンマーブロス。これまでの敵とは一段格が違い、中ボスといったところだ。相手をするのが心配なら、マッシュロードでレベル上げをしておこう。



## ！注目の敵キャラ

### パタパタ

パタパタは空中に浮いているが、通常の攻撃でも届く。また、スペシャル技のジャンプを使えば弱点をつくことができる。





# キノコ城～どろぼうロード

キノコ城に着いたら、城内にいる大臣のもとにまっすぐ進んでもいいが、町の中を少し探索してから向かって遅くはない。どこにどんなお店があるかを確認してみよう。



▲キノコ城のおひざ元には、小さな町が広がっている。情報収集のために、住民に話しかけてみよう。

## ★ 最初は道具屋へ向かおう

最初に向かうお店としてオススメなのは道具屋だ。ここではアイテムを購入して補充ができるほか、地下でアクセサリーの“おしらせリング”を入手できる。



▶最初にこのアクセサリーを装備しておけば、隠し宝箱が見つかりやすい。

## ▶ 二度と取れない宝箱？

城の扉の上にある隠し宝箱はスーパーファミコン版では、扉に進むキノピオの上からジャンプして上がらないと取れなかった。しかし、Switch版ではほかのキノピオがあとで周囲を歩くようになり、取りやすくなっている。



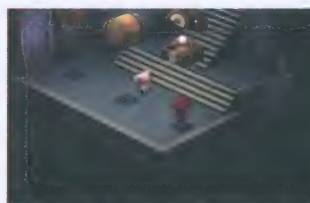
▲初回で取り逃しても、あとでここを訪れば取れるようになった。

## ★ 大臣と謁見後マロと出会う

大臣にクッパ城のことを報告したら、城内を探索してみよう。倉庫などに良いアイテムが置いてある。その後、城を出て町に戻るとイベントが発生し、マロが仲間に加わる。



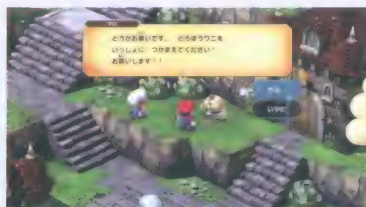
▲ピーチがクッパにさらわれることに少し慣れてきている(?)大臣。ピーチはどこにいるのだろうか。



◀大臣への報告が終わったら、町に戻る前に城の中を探索。宝箱から良いアイテムをもらっておこう。

## ★ マロとともに町を出る

マロはクロコというワニに大事なコインを盗まれて困っていた。町で話を聞いてみると、逃げるクロコの姿を見たとある情報が……。



▲マリオは自称カエルのマロを仲間に加え、マロからコインを盗んだクロコを追うことに。

マロが仲間に!



## ★ クロコを追ってどろぼうロードを進む

クロコの見撃情報にしたがってマリオたちがやってきたのはどろぼうロード。入り組んだ道と高低差のある地形、そして空中に浮かぶ黄色い足場が特徴

だ。ここに出現する敵は、マッシュロードよりも少し強くなっている。ここからは2人パーティになるのでキャラクターをうまく使い分けよう。

### 動く足場に乗り



▲黄色い足場に乗り、決まった場所まで移動する。

### スーパースター出現



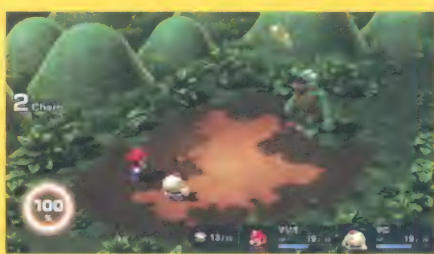
◀宝箱からスーパースターが出たら敵に体当たり!

## ① 注目の敵キャラ



### リチャード

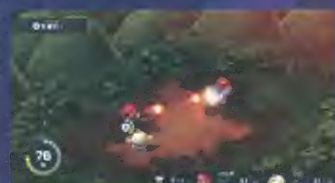
体は少し大き目だが弱点属性が多く、体力もそう多くない。口から液体を飛ばして攻撃してくるので注意しよう。



## VS ボス クロコ

クロコを発見して追い詰めるとバトルが始まる。マリオのスペシャル技“ファイアボール”が有効なので、バトル開始直後から使おう。

▶クロコの弱点の火属性を使うスペシャル技で攻撃。



◀バトルに勝利すれば、マロから奪ったコインを取り戻せる。

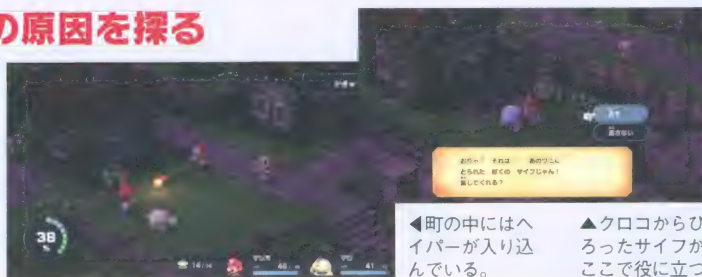


# 再びキノコ城～キノケロ水路

コインを取り戻したマリオとマロはキノコ城へと戻った。しかし、町と城からは怪しげな雰囲気が漂ってくる。町中にも敵が出現し、何かが起きているようだ。

## ★城の異変の原因を探る

突然何かに覆われたかのごとく町や城が暗くなり、敵がそこかしこに現れては襲い掛かってくる。マリオたちはより怪しげな雰囲気が漂う城のほうも探索することに。



町の中にはヘイパーが入り込んでいる。

▲クロコからひるったサイフがここで役に立つ。

## ①注目の敵キャラ



### ヘイパー

町と城の中で登場する敵。ファイアボールを飛ばして攻撃してくるが、体力は高くないので苦戦することはないだろう。



## ★キノケロ水路を通り抜ける

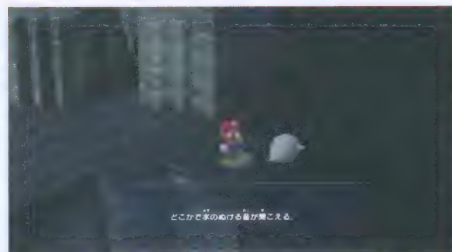
ケロケロ湖にいるマロの祖父に会いに行くことになった2人は、キノケロ水路を通り抜ける。キノケロ水路は地下にあり、水に入ったり、土管を通ったりしないと先に進めない場所だ。ここでも登場する敵が一新されるので、敵の弱点や攻撃の特徴を早くつかんでおこう。



▲水路を泳いで移動。水路には敵のブクブクがいる。



▲スーパースターが出現。手前の敵をまとめて倒そう。



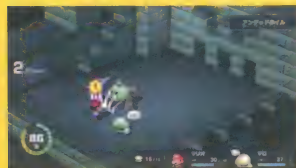
▲緑のスイッチを押して水路の水を抜くことで、歩いて通れる場所が変わる。

## ①注目の敵キャラ

### ピエール



“アンデッドネイル”や“かなしいうた”を使ってくるいやな敵。



▲アクションコマンドでは防げない、アンデッドネイルの毒が脅威だ。

### ナンドロウ



アクションコマンドを無効にする“ほのおのかべ”を使う宝箱型の敵。

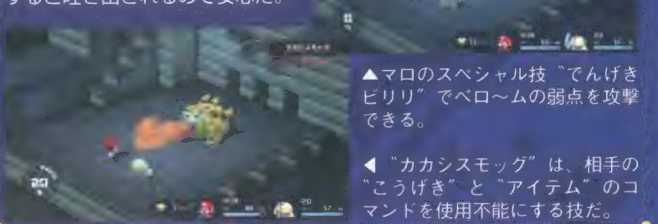


▲“ほのおのかべ”の攻撃力は高くないので、脅威ではない。

## VS ボス

### ベロ～ム

水路の一番奥で待っている敵。相手をなめて攻撃したり、相手を丸のみして攻撃できなくする。丸のみされてしまっても、しばらくすると吐き出されるので安心だ。



▲マロのスペシャル技“でんげきビリリ”でベロ～ムの弱点を攻撃できる。

▲“カカシスモッグ”は、相手の“こうげき”と“アイテム”のコマンドを使用不能にする技だ。

## VS ボス

### ケンゾール

“しんえいたい”を連れて登場する。敵全体に有効で、ケンゾールの弱点攻撃もできるマロのスペシャル技“でんげきビリリ”を使おう。



▲ほのおのかべはアクションコマンドが無効になるので注意。

▲“でんげきビリリ”でしんえいたいはほぼ倒れる。

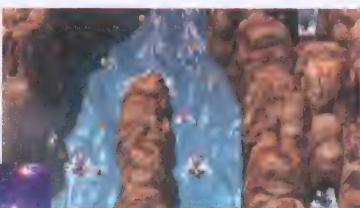


# ミニゲーム “ワイン川くだり”～ケロケロ湖～クローズ

キノケロ水路の放水で流されてしまったマリオたち。流れ着いた先はなんと滝の途中。流れる滝の勢いに逆らいながらコインを集めるミニゲーム“ワイン川くだり”の開始だ。

## ★“たきコース”はつながりに注意

ワイン川くだりの前半は、上流の滝を下りながら、途中にあるコインを集めていく。滝の途中には洞窟につながる穴があり、洞窟に入ると滝の別の場所に出られる。

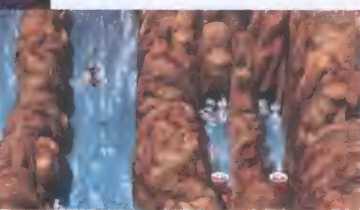


▲滝の途中がふた股になっていたり、洞窟の入口があったりと、迷路のようになっている。



▲洞窟の中はただ流されるだけで操作はできない。周囲のモンスターの動きを見て楽しもう。

▶洞窟から出た先にジャンプ台が置かれ、別の場所に飛ばされることも。



## ★“かわコース”はタイミングを重視

ワイン川上流のたきコースが終わると、下流の“かわコース”に移る。かわコースは、タルに乗って先に進みながら、ほかのタルをよけたり、飛び移ったりしつつ、ジャンプで空中にあるコインを集めていく。移動中はタルから落ちることはないので安心だ。



▲画面の左から現れるタルやコインの場所を良く見て、マリオを左右に移動させよう。

## ★ゴールはワイン川のほとり

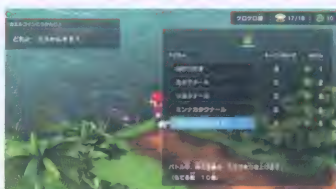
かわコースが終わるとワイン川のほとりにたどり着き、ミニゲームで集めたコインとカエルコインを交換してもらえ。

▶最初の挑戦のときだけ、特別にコイン60枚でカエルコイン1枚と交換してくれる。

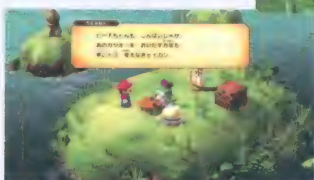


## ★ケロケロ湖でカエル仙人に会う

ケロケロ湖にたどり着いた2人は、マロの祖父であるカエル仙人に会う。そこでマロは改めて冒険に出ることを強く決意し、次の目的地を目指すのだった。



▲ケロケロ湖ではカエルコインとアイテムを交換できる。



▲クッパ城ではなればなれになったピーチの行方はまだわからない。

▶カエルコインではなく通常のコインで買える道具屋もある。



## ★クローズを通る

ケロケロ湖を出たら、次は近くのクローズという場所を訪れる。ここは道が途切れている場所があるので、空中にある足場を使って移動しよう。まずは複数ある足場がどちらの方向に動くかを把握すると良いだろう。

▶クローズは道が分岐しているが、その中心となるのがここだ。



## ★メロディベイの五線譜で作曲する

ケロケロ湖にあるメロディベイでは、作曲家のキノコフスキーが曲作りの真っ最中だった。しかし、なかなか良いアイデアが浮かばないよ

うなので、作曲の糸口になるようなヒントを湖面の五線譜を使って伝えてみよう。曲のヒントは意外と身近な場所にあるかもしれない。



▲作曲のヒントを伝える前に、五線譜の読み方をしっかり覚えておこう。



▲カエル仙人の18番になっているという歌。曲のヒントになりそうだが……。

## ① 注目の敵キャラ

ヘイホーはパチンコを使った通常攻撃のほかに、アクションコマンドを無効にする“スイートソング”や“ちんごんのひびき”を使ってくる。



ヘイホー



▲アクションコマンドが無効にされると攻撃の幅が狭まるので、早めに倒しておきたい。



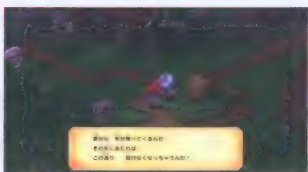
# ローズタウン～ハナチャンの森

ローズタウンは、ケンゾーが城を支配していたキノコ城と同じく、不気味な雰囲気が漂っていた。町民によると、どこからともなく矢が降ってきて、当たると動けなくなるらしい。

## ★ 矢が降ってくる町・ローズタウン

ローズタウンは矢が降ってくるせいで、町を出歩いている人は少ない。しかし、家やお店を一軒ずつ訪ねてみると、次につながる展開が見えてきた。

▶どこから何のために射られたのかわからない矢に、おびえて暮らす町民たち。



## ★ 動き出したジーノの行方を追う

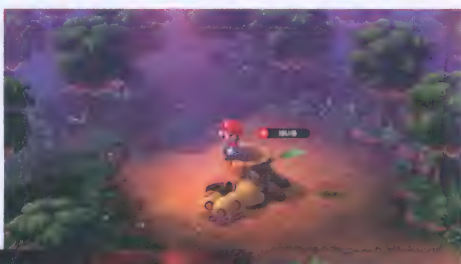
マリオは民家で不思議な夢を見た。それは空から降りてきた魂のような存在が、人形に宿るというものだ。

▶マリオは動き出した人形・ジーノの行方を追う。



## ★ ハナチャンの森に広がる地下空間

マリオが見たのは夢ではなく本当に起こった出来事だった。魂が宿ったとたんにどこか行ってしまった人形・ジーノの行方を探して、マリオたちは近くにあるハナチャンの森へと向かった。



▲ハナチャンの森には、ハナチャンが出入りをしている大きな切り株が複数あり、地下へとつながっている。

◀森の地下は広く、ここにも敵や宝箱がある。地上の切り株とのつながりを良く見ておこう。



ジーノが仲間に加わる



▲森で見かけたジーノのあとを追うと、敵のユミンパと戦っている場面に遭遇。マリオたちはジーノを仲間に加え、いっしょに戦うことに。

VS

ボス

ユミンパ

このバトルから3人パーティになるので、3人わが使用できる。"スターライダーズ"をお見舞いしよう。



▲Y、X、Aのスイッチに矢が刺さると、そのボタンが使えなくなる。

◀アクションコマンドを無効にする"ほうでんげんしょう"。



## ！ 注目の敵キャラ

タコロン

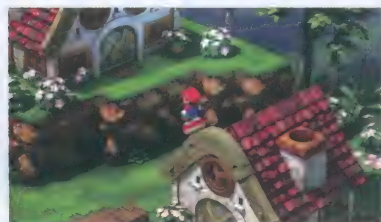
火属性に弱いので、マリオの"ファイアボール"で攻撃しよう。



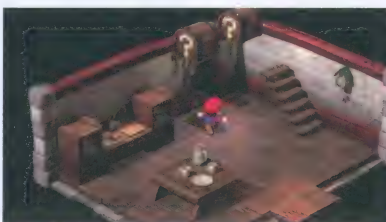
## ★ 再びローズタウンに戻り、改めて探索してみよう

マリオはジーノを連れていったんローズタウンへ戻り、人形の持ち主に改めてジーノと冒険することを伝えた。ユミンパを倒して矢の脅威がなくなった町

は明るくなっている。旅立つ前に町の中をグルッと一周して探索をしておくといいだろう。



▶この家に入るには、近くのキノピオを足場にする。



◀玄関から家に入ると、外の階段を下ろすことが可能。



◀人形の持ち主の少年とジーノのしはしの別れ。



# ドゥカティ〜ドゥカティ炭坑

ドゥカティは岩だらけの炭坑の町。マリオたちが訪れたときには、落盤で子供が炭坑に閉じ込められ、大きな騒ぎになっている。炭坑に助けに向かう。

## ★炭坑のある町・ドゥカティ



▲町に到着早々、落盤事故に遭遇してしまうマリオ一行。先に炭坑を探索するのも良いだろう。

▶カリバーのせいでクッパも遠くに飛ばされたのか、こんな場所にいる。

ドゥカティは炭坑自体が大きなダンジョンになっているため、探索も炭坑が中心になる。また、ここには城への帰還を目指しているクッパがいる。

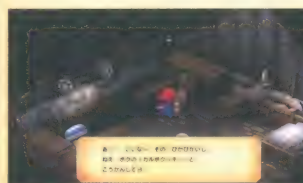


## ▶物々交換でアイテムを入手

ドゥカティの町では、購入や物々交換でアイテムを手に入れるイベントがある。いずれも“トロコレース”が終わったあとに発生し、“びかびかいし”もここで手に入る。



▲一見地味だが、実は貴重なアイテムの“びかびかいし”。



▶今度は交換したばかりの“カルボクッキー”を欲しがる子供に出会う。



◀“びかびかいし”を欲しがる子供。また入手できるので交換しよう。

## ★ドゥカティ炭坑で人命救助

炭坑での人命救助を頼まれたマリオは、山の上の入口へ向かう。炭坑の中は敵が出現するほか、塞がれた場所を突破するのに爆弾が必要らしい。

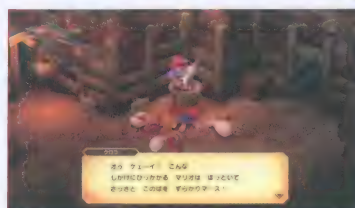


◀日中の町には大人がほとんどおらず、仕事と救助のために、炭坑に来ている。

▲崩落のためか、道が塞がれている。ここを崩すには“ブチボム”がいるようだが……。

## ★クロコが再び登場

炭坑で使っていたブチボムは、クロコが盗んでいた。裏にかかりながらも、逃げるクロコを炭坑内で追い詰め、バトルの結果ブチボムを入手。



◀マリオたちの行く先々で現れては、何かしらの問題を起こすクロコ。迷惑なヤツだ。

## ! 注目の敵キャラ

### マグメット

物理攻撃に対して高い耐性がある敵。小さくてもあなどれない。



### バットン

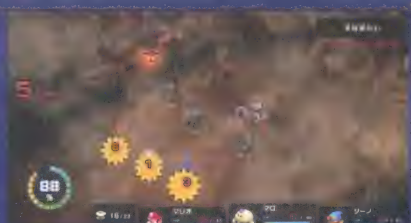
相手を沈黙状態にする技“ちょうおんぼ”を使う敵。



## VS ボス

### ペパット

ペパットはバトルでブチボム、ボムへい、ビッグボムの順でボム系の仲間を呼び出す。しかし、最後に呼んだ巨大ボムへいにつぶされて倒れてしまう。



▲ペパットはボム系の敵を呼び出すだけでなく、アクションコマンドを無効化する“すなあらし”を使ってくるので注意。



▲呼び出されたボム系の敵を攻撃するよりも、ペパット本体に攻撃を集中させよう。





# ミニゲーム トロッコレース~パイプダンジョン~ヨースター島

炭坑の奥で発見した子供をトロッコに乗せて脱出を試みる。ここからはトロッコレースのミニゲームになっているが、トロッコはスピードを出しすぎると脱線するので注意しよう。



▲トロッコの走行中は、視点が真後ろからになったり、横からになったりする。

## ★キノコを使って加速する

トロッコレースで回収できるのはコインとキノコだ。コインは回収して枚数を競うものだが、キノコは使用すると短い間だけ加速できる。長い直線の場所で使ったり、上り坂で速度が落ちてきたときに使おう。



▲コースの終盤に現れる急な角度の上り坂。ここはキノコを使って加速をしないと、坂の上まで上がれない。

◀トロッコレースの最後はコースがなく、炭坑に閉じ込められていたダイナの家がゴールだ。

ヨースターの出口はダイナの家

## ★トロッコレースはコースの先を良く見る



トロッコはレールに沿って走るが、曲がるときは速度を十分に落としておかないと、簡単に脱線し、時間をムダにしてしまう。

◀直角に曲がる場所は特に脱線しやすい。曲がる前にブレーキで十分に速度を落とそう。

## ★パイプダンジョンへの行き方は？

パイプダンジョンはハナチャンの森をクリアした時点でマップ上に出現する。ここはゲームのクリアに必要な場所というわけではないので、必ず行かなければいけない場所ではない。行くかどうかはプレイヤー次第だ。気になる人は行ってみよう。



▲ハナチャンの森をクリア後、こっそりマップ上で解放されるパイプダンジョン。ミニゲームで息抜きをしたい人には良い場所だ。



◀“パイプ”という名だが、ダンジョンの中にはこんな場所もある。ダンジョン内は一本道になっているのが特徴だ。

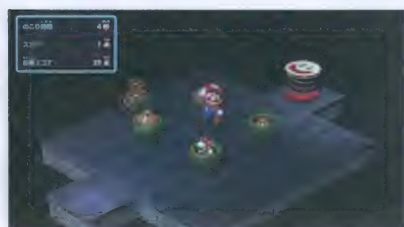
## ★クリボーをたたくミニゲームが遊べる

パイプダンジョンの中には、土管の中から出てくるクリボーをたたく(踏む)、「もぐらたたき」のようなミニゲームで遊べる場所がある。土管から出てきたクリボーを踏めば+1点、金のクリボーなら+3点、トゲヘリを踏むと-1点だ。



▲こんな目立たない場所でひっそりと営業しているミニゲーム場。ゲームのルールは単純だが、クリボーを踏むタイミングが難しい。

◀反射神経と正確な操作がポイント。土管のヘリの部分ギリギリに乗って、出てきた敵を見極めて踏むのも手だ。



## ★ダンジョンを抜けた先はヨースター島

パイプダンジョンを抜けると、海に浮かぶヨースター島に出る。ここには、ヨッシーが何匹かと新婚旅行で訪れたカップルがいるので順番に話しかけてみよう。



▶カジオーの恐怖がひたひたと忍び寄る本島とくらべて、ここはまだのどかだ。

## ★ヨッシーに乗ってレースに挑戦

ヨースター島では、“ヨッシーたちのかけっこ(レース)”が開催中。しかし、ヨッシーはワッシー(青いヨッシー)に連敗中の様子。今回はマリオを背中に乗せて、再戦に臨む。



◀ワッシーはクッキーをあげないとかけっこをしてくれないそう。



▲かけっこでは、音楽のリズムに合わせてA・Bボタンを交互に押すと走れる。

◀ここで“クラウンカジノ”についての情報が得られる。クラウンカジノについてはP.19を参照しよう。



# イガ谷～ブッキータワー～ブッキー坂～メリー・マリー村

ドゥカティの近くにあるイガ谷を抜けて、ここからしばらくは、ピーチに絡んだストーリーブッキータワーにやって来たマリオたち。こーが展開される。

## ★イガ谷はひたすら上へ



◀イガ谷は敵が多い。この窪んだ場所に隠れているスイッチを押すと……。

▲地面に空いた穴が閉じて、近くにいる敵がすべていなくなる。

## ① 注目の敵キャラ

### キャロライン

スペシャル技の“ジャンプ”などが有効なニンジン型の敵。

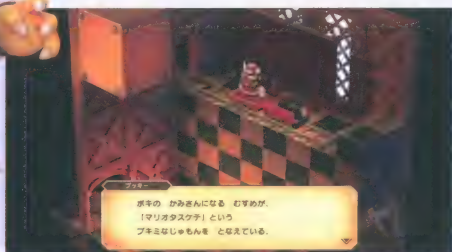


## ★ピーチ姫を助けるためブッキータワーへ

ブッキータワーにピーチが囚われていることがわかったマリオたちは、クッパを仲間に加えてタワーに乗り込む。



入口でクッパが仲間に!



▲ブッキーはエキセントリックなキャラクター。どうやらピーチと無理やり結婚式を挙げようとしているようだ。

## ★タワーの内部は仕掛けだらけ

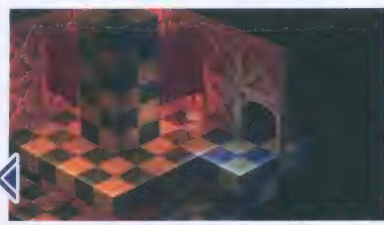
ブッキータワーの内部は敵がいるの……れている。しかし、武器が手に入る場合はもちろん、いくつかの仕掛けが施……所もあるのでくまなく探索しよう。

### ドット絵マリオに変身する

これは完全にお遊びのしかけ。柱にかけられた布の奥に進むと、スーパーマリオのドット絵に変身。ちびマリオにもなる。

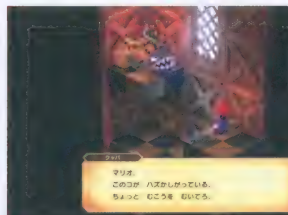


小さくなる



### 肖像画で扉を開ける

廊下にすらりと飾られた絵は、ブッキー家代々の当主の肖像画らしい。みんなどれも個性的な顔をしている。



▲並んだ肖像画を正しい当主の順番にめくると……。

◀隠し部屋の扉が開き、クッパの武器として“ワンワン”が手に入る。

### カーテンの裏に隠れる

ブッキーに見つかりそうになり、とっさにカーテンに隠れたマリオたち。ブッカーが中を確認しようとしてカーテンをめくるので、うまく隠れよう。

▶カーテンをめく人数が少しずつ増えていく。隠れる場所を覚えよう。



## ① 注目の敵キャラ

### ダウト

カードでの攻撃や、岩を落とす“フレイムストーン”で攻撃する。



## VS ボス

### クラウン(あに) + クラウン(おとうと)

ピーチを連れて逃げたブッキーの追跡を阻もうとする兄弟。兄にはマリオの火属性、弟にはマロの雷属性のスペシャル技でそれぞれの弱点を攻撃できる。



◀兄には魔法攻撃、弟には物理攻撃も有効だ。

### クラウン(あに)・

### ・クラウン(おとうと)



# ミニゲーム ブッキー坂～メリー・マリー村

ピーチを背負って坂を上りながら逃げていくブッキーと、それを追うマリオたち。ここはミニゲームになっている。



ブッキーは坂の上にあるメリー・マリー村で結婚式を挙げようとしている。

## ★ミニゲームはタルを踏むタイミングが重要

このミニゲームは、坂の上から転がってくるタル：ング良く踏んで前に飛び出し、ピーチにタッチ。すや、後ろから追いかけてくるブッカーたちをタイミ：ると花がもらえるので、この数を競うというもの。



マリオは自分で前に進めない。タルやブッカーを踏んだ反動で前に跳ぼう。



赤いタルはほかのタルよりも転がってくるスピードが速い。

## ★メリー・マリー村でブッキーたちと勝負

メリー・マリー村の教会を占拠し、結婚式の準備を進めるブッキー。教会の扉は固く閉ざされているが、入れる場所はないだろうか？



▲村にいるキノピオに話を聞くと、結婚式の料理を作っているコックは、どこかを通して教会の中に入ってきたようだ。教会の周囲を良く探してみよう。



▲教会に侵入できたマリオ。しかし別の扉も閉まっていた。ブッカーの提案で扉に同時に体当たりをする。



ブッキー

## ★ピーチの失くしたアクセサリーを探す

結婚式の直前、教会の中で転んだ拍子に、くつ、ゆびわ、ブローチ、かんむりを落としてしまったピーチ。そこへ駆け付けたマリオ一行は、ピーチのアクセサリー探しを始める。



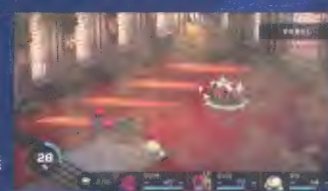
▲失くした最後のアクセサリーは、意外な場所にある。近くを良く見よう。

## VS ボス

### ノコック2体+ストロベリー/ラズベリー

教会で戦うのは、料理人のノコック2体と、彼らが作った(?)ケーキのモンスター。ケーキは上段がストロベリー、下段がラズベリーだ。

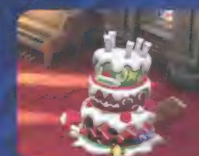
▶ラズベリーはアクションコマンド無効の“すなあらし”を使ってくる。



ノコック×2



ストロベリー(上段)



ラズベリー(下段)

## ▶カジノで遊ぶには？

### ① ブリリアントカードをもらう

ブッキータワーでクラウン(あに)のお手玉ゲームを12回勝利し、ブリリアントカードをもらう。



### ② 隠れている足場を出す

ビーンズバレーの地下、ワンツ(金色のワンワン)の付近で3回ジャンプをし、足場を出現させる。



### ③ 足場から上に上がる

出現した足場を使って上に上がり、壁の上を歩いて外に出ると、クラウンカジノの前に着く。



## 遊べるのはカードゲームを含めた3種のゲーム

カジノでは総合合わせのリメンパーゲーム、宝箱を使ったスロットマシン、あっちむいてホイが遊べる。





# キノコ城～ケロケロ湖～星のふる丘

意外な形で結婚式を終え、結局ブッキーとは戦わないまま退散させたマリオたち。ピーチを取り戻したことをキノコ大臣に報告するため、一路キノコ城を目指す。

## ★キノコ城の大臣に報告

ピーチを救出し、キノコ城で歓迎されるマリオ一行だったが、クッパが同行していることに恐怖する大臣とキノピオたち。しかし、マリオたちの説明で状況を理解したのだった。



▲スターロードが破壊されたこと、ジノがその修復のためにやってきたことなども語られる。



ピーチ姫が参戦

## ▶ミニゲーム“ばくれつカブト虫”を購入

ピーチが仲間に加わったあとに可能になるのが、この町の宿屋でキノピオが遊んでいるゲーム“ばくれつカブト虫”の購入だ。値段は500コインとちょっと高め。ゲームの内容は、カブト虫を操作して敵を撃つシューティングだ。



▲これまで宿屋で何度話しかけても遊べなかったあのゲームが、ついに購入できるようになった。

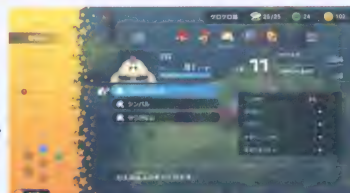


▲カブト虫は左右のみ移動できる。黄色い星型の弾を撃って、空中を飛び回るノコノコのコウラ型の敵を倒そう。

## ★カエル仙人に話を聞く

新たなスターピースの情報を求めて、カエル仙人の元を訪れたマリオたち。仙人に話を聞くと、最近星のふる丘に星が落ちたことがわかり、早速丘へと向かう。

▶頼まれていたコオロギせんべいを渡し“ケロケロのつえ”をもらう。



▲ケロケロのつえは、カエル仙人の手作りだとか。大事に使おう。



▲さすがは物知りで知られるカエル仙人。欲しい情報が集まっている。

## ★星のふる丘で4つ目のスターピースを回収する

星のふる丘では、どこかに落ちたというスターピースを探す。この丘はそれほど広い場所ではないが、いくつかのエリアに分かれており、各エリア間には閉ざされた扉がある。この扉を開くには、エリア内にある星型の黄色い花をすべて調べる必要がある。まずはこの星型の花を探して回ろう。

### ①注目の敵キャラ

#### ルビー

自爆する技“うんさんむしょう”が脅威。一撃で戦闘不能になってしまうことも。



#### マンゾー

体力はそれほど高くないがアクションコマンド無効の“さぶざむ”を使ってくる。



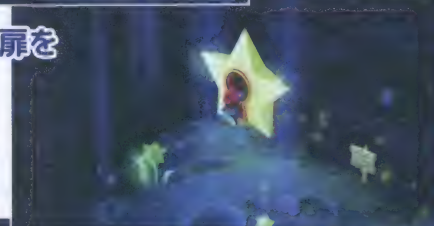
## すべての星形の花を調べる

▲エリア内には、花と同じ色で似たような形をした星が数多くあるので、よく見てから調べよう。



## 開いた星型の扉をくぐる

▶エリア内の花をすべて調べれば、大きな星の鍵穴を通して次のエリアに進める。



## 一番奥にスターピースを発見

▲最後のエリアの一番奥には、4つ目のスターピースがある。戦闘を避ければすぐにたどりつけるだろう。





# リップルタウン～海～ちんぼつ船

ピーチの提案で、星のふる丘の近くにあるリップルタウンへ。しかし、かつてキノコ城やローズタウンを訪れたときのように、ここも町の様子が不気味だった。

## ★不気味な雰囲気町の町・リップルタウン

リップルタウンの人々には生気がなく、お店の従業員も演技をしているように、うな反応だった。この町で何かが起こったのは間違いないさそうだ。



▲住人の顔色が悪い。店主と客というより、店主役とお客役のような……。

▼何かを隠すような態度。住人が全員入れ替わっているのだろうか？

## ★町の南にある海へ

リップルタウンの南には海が広がっており、浅瀬には沈没船があった。ここでは、海面の渦に入ると海中を歩けるようになる。これで海底を探索してみよう。

▶海岸から沈没船が見える。町の異変の正体はここにあるのだろうか。



## ！注目の敵キャラ



ゲッソー

スミで攻撃してくる海中の敵。火と雷属性の攻撃に弱い。



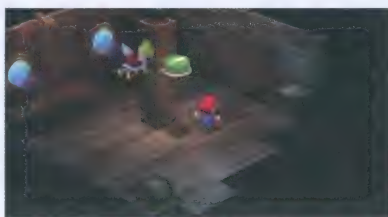
## ★沈没船を探索してパスワードを探す

海岸から海底を歩いて、船の甲板にある土管に入ると、沈没船の中に入れる。船内では、どこかの部屋にある6つのパスワードを手に入れ、船の後部にある伝令管から伝えることで、鍵のかかった部屋に入れる仕組みだ。しかし、スイッチを押すという共通点こそある



▲この土管が沈没船の入口。船内の探索時間は長くなることが予想される。回復系アイテムが不足していたら先に買ってこよう。

ものの、パスワードの入手方法は6通りあるため、探索には少し時間がかかるだろう。また、出現するのは幽霊系のモンスターが多く、使用する技も強力だ。加えてボス戦が2回もある。パーティの装備品や所持アイテムを万全にしておこう。



▲6つのパスワードは緑色のスイッチを押すと出現するが、スイッチを押すための方法が6通りある。

## VS ボス

### タコつぼゲッソー

鍵のかかった扉の先にいるボス。3本のイカのあしと2回戦い、最後にイカのあし2本+本体のタコつぼゲッソーと戦う。イカのあし、本体ともに火属性が弱点だ。



タコつぼゲッソー

イカのあし×8



◀あしにつかまると一時戦闘が不可に。アクションコマンド無効技“かんけつせん”“すなあらし”に注意。

## ！注目の敵キャラ

カロン

攻撃をしても完全に倒すことはできないが、アイテムの“せいすい”を使うと倒せる。



レイホー

アクションコマンド無効技“すなあらし”を使う。“せいすい”を落とすことがある。



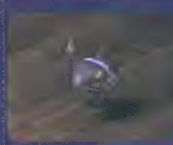
## VS ボス

### ジョナサン+バンダナブルー

ジョナサンは周りにいるバンダナブルーをすべて倒したあとにある程度ダメージを与えると、Marioとの一騎打ちを持ちかけてくる。



ジョナサン



バンダナブルー



▲“ダイヤモンドカッター”は、Marioの後方に飛んだあとブーメランのように戻って攻撃。



# リップルタウン～カントリーロード

沈没船からリップルタウンに戻って来ると、入手したばかりの怪しげな住人たちはジョナサンの仲間ではなかった？ひとまずスターピースが待ち構えていた住人たちに奪われてしまう。この逃げていった住人たちを追う。

## ★奪われたスターピースを取り戻す

奪ったスターピースを持って町の奥のほうへと逃げていく住人たち。そこへジョナサンが現れると、住人たちは合体し、真の姿・ヤリドヴィッチへと変わった。



▲スターピースを持つてくることがわかってきたかのように待ち構えていた住人たち。

◀ジョナサンは敵のなかでも強い義侠心を持ったキャラクターだ。



### VS ボス ヤリドヴィッチ

ヤリドヴィッチは分裂をするので、攻撃特化型でパーティを組むか、弱点的な雷属性で攻撃できるマロがいると便利。

**ヤリドヴィッチ**

◀アクションコマンド無効技の“すいじょうきばくはつ”や分裂する“ミラージュアタック!”などの技を使う。

## ▶ ミニゲーム “カブト虫キャッチャー”をプレイ

ヤリドヴィッチを倒したあと、リップルタウンのカブト虫買取センターで“むしかご”を買う。次にブッキー坂に行くとミニゲームの“カブト虫キャッチャー”が遊べるようになっている。遊び方はピーチがさらわれたときと同じだが、ピーチが投げる花の代わりに、空を飛んでいるカブト虫を集める。ゲームが終わってもむしかごを買えば再挑戦可能だ。



▲金色のカブト虫は、1匹1枚で“カエルコイン”と交換してもらえる。



▲坂の上で捕まえたカブト虫の種類を集計。オス1匹でコイン50枚、メスは1匹1枚だ。

## ★ 4つのエリアからなるカントリーロード

カントリーロードは道が4つのエリアに分かれているので、全体で見ると広く感じる場所だ。そのためか、地図から行く先を選ぶ場合は“カントリーロード 入口”と“たかいガケ”(P.24のバタバ隊のガケ)から選べる。

### 1 ガケエリア

カントリーロードのスタート地点。地図で“カントリーロード 入口”を選んだときもここに出る。角度を変えて打ち出す青い大砲や動く足場を使って上に進もう。

▶狭い足場に敵がいるため、バトル無しに通るのは難しい。



### ！ 注目の敵キャラ

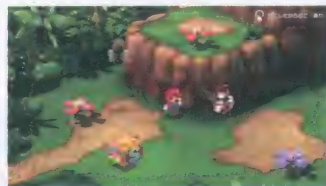
#### カサカサアロエ

物理攻撃が利きにくい敵。“ほのお”をはいて攻撃してくる。氷属性の攻撃が弱点だ。



### 2 ガケの上エリア

岩だらけだったガケエリアから一転、できる。出現する敵の種類は少ないものの、空を飛んでいる8ビートレッドは避けにくい。



▲比較的狭い場所なので、ハチ型の敵・8ビートレッドとエンカウントすることが多い。



▲ここから飛び降りると3つ目のエリアに行ける。このエリアで隠し宝箱を取ったら次に進もう。

### ！ 注目の敵キャラ

#### フラワーリップ

体力が8ビートレッドよりも高い。アクションコマンド無効技“ねむけのかふん”を使う。





### 3 ちくわブリッジエリア

高所に架かった、ちくわブロックでできた橋を渡るエリア。橋を渡ることがタイムアタックのミニゲームになっており、3つの難易度から選んで渡れる。急いでいるときはゲームをやらずに、普通にジャンプをして渡ることでもある。



▲難易度によって、ちくわブロックの崩れ方や渡るための操作方法が少し違う。チャレンジは1回5コインで、渡りきるとコインをダブルアップできるチャンスがある。

### 4 砂漠エリア

一面に砂漠が広がるエリア。砂漠にはアリ地獄のような穴が複数あり、移動をしている。ここでは地上を歩いているだけではほかのエリアに行くことはできない。どこかで砂漠の脱出方法を聞こう。

▶砂漠では、複数のアリ地獄が常に移動している。良く見ると中に敵がいる場合とない場合があるが、何か秘密がありそう。



#### ① 注目の敵キャラ



#### モクモクラ

魔法やスペシャル技を当てないと実体を現わさない敵。



▲敵のいるアリ地獄から砂漠の地下に入れるが、ここにも別の敵がいる。

### ★ベロ〜ムしんでん

カントリーロードを抜けた先にあるベロ〜ムしんでん。かつてキノケロ水路で戦ったあのベロ〜ムの神殿だ。ここではおみくじの引き方で、下の階に進むときのルートが分岐する。

#### 1回目のおみくじ

1回目は3つのベロ〜ム像の舌をどの順番でたたくかで、もらえる物が変わる。たたき方の組み合わせは全部で6種類だ。

▶50コインを払えば何度でも挑戦できる。全パターンを試そう。



#### 2回目のおみくじ

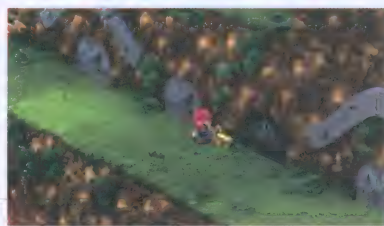
1回目の場所から下に降りると2回目のおみくじが引ける。「ん〜、おなかすいたな〜」と出たら、その後バトルになる。

▶もしも金色のベロ〜ムにあった場合は右の記事を参照。



### ★金色のベロ〜ムを動かすには？

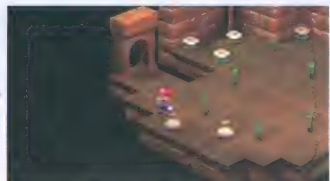
金色のベロ〜ムは、「しんでんのカギ」を食べるといなくなる。このカギはモンスタウンの高い場所にあるので、ドッスンに何度も話しかけて下に落としてもらおう。



◀ドッスンに話したときの衝撃で、高い場所にあるカギを下に落としてもらう。



▲モンスタウンで「しんでんのカギ」を手に入れたら、金色のベロ〜ムの元に戻り、食べさせてみる。すると、かたくなに動かなかったベロ〜ムが……。



▲どこかにいなくなった！これでカエルコインのほか、「ウルトラキノコ」や「かえんだま」などの貴重なアイテムを手に入れる。

### VS ボス ベロ〜ム

飲み込んだこちらの味方をコピーしてから吐き出したり、アクションコマンド無効技にじいるシャボンを使ったりと以前よりも強くなっている。



◀にせの味方が敵になると、ちよつと手ごわくなる。

#### ① 注目の敵キャラ

#### トンダリヤ

神殿の中で出現する数少ない敵の1種。無属性の魔法「ウィルオーウィスプ」を使う。





# モンスタータウン〜ペロ〜ム神殿〜カントリーロード

モンスタータウンは、ペロ〜ム神殿から通過するだけの町のように見えて、実は重要なイベントが発生する場所だ。その1つが右でも触れている隠し要素。その答えは自分で見てみよう。

## ★ モンスタータウンの家を回ろう

ここでは、お遊び要素の道場とクリジェンヌのお店のぞき、民家の重要度が高いので町をひととおり回ろう。なかでも隠し宝箱の数を教えてくれる家、バトルで成功したスーパージャンプの最高回数を教えてくれる家は、やり込みプレイにも役立つ。



道場主・ジャッキー

## ▶ 封印された扉のナゾ

封印された扉は、ドゥカティの町で“はなび”と物々交換して手に入れた“びかびかいし”に反応する。

▶ 扉を封印しなければいけなかった理由がわかる。



## 穴にセーブポイント



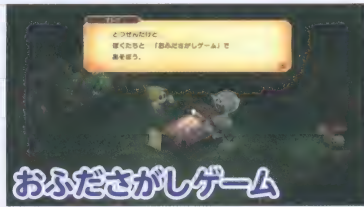
◀ 町の隅のほうの地面に空いたこの穴は、中に入るとセーブができる。

## 隠し宝箱の数



◀ このモンスターに話しかけると、開けていない隠し宝箱の数がわかる。

## おふださがしゲーム



◀ このベッドで寝るとモンスターが現れ、おふだを隠した場所のヒントを教えてください。

## ★ ペロ〜ム神殿からパタパ隊のいる垂直のガケへ

モンスタータウンで聞いた、パタパ隊のいるガケは、ペロ〜ム神殿から行くことができる。しかし、神殿の通路から行くことはできないので、少し迷いやすい。正解は右の写真のジャンプ台で跳ねて砂漠に出たあと、真北の出口から進んで行くルートだ。



◀ 通路ではなく、ジャンプ台が正解への入口になっているのでわかりにくい。

## タイムアタックに挑戦!

▶ パタパ隊のいるガケは、パタパタの上を渡りながら頂上を目指す。頂上までの時間は記録されているのでタイムアタックに挑戦しよう。



## ★ ビーンズバレーでタネを探す

道が土管でつながっているビーンズバレーでは、豆の木のタネを探すことに。タネを見つけたあとは空中のレンガブロックに植えて、そこから芽を出したつるを伝って空へ上がろう。

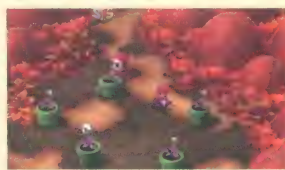


▲ 道が途中で途切れていて、土管を通らないとほかの場所に行けない。地下もあるのでうまく探索しよう。

◀ レンガブロックに植えた豆の木が伸びていく。ジャンプしてつかまったら、そのまま上へ。

## ▶ 地下も忘れずに探索しよう

ビーンズバレーの地下で一番重要なのは、P.19で解説したカジノへ行くのに必要な足場だ。ワンツウのいる場所は1か所しかないの、すぐにわかるだろう。



◀ 隠れた足場の場所のヒントは、この5つ並んだ土管のどれかに入ることだ。

## ! 注目の敵キャラ

### バックンブルー

ここでは土管の入口にすわっている。トンダリヤのじょうろの水で育つのを待とう。



## VS ボス クイーンフラワー

クイーンフラワーは、トンダリヤから与えられる水で3回変身する。変身するたびに巨大化し、攻撃力も

高くなる。最大化するとアクションコマンド無効技の“さくらふぶき”や“カカシのかぶん”を使ってくる。



クイーンフラワー



◀ アクションコマンド無効技は、かなり使うので戦いにくい。



# 豆の木～マシュマロの国～マシュマロ城

豆の木を上りマシュマロの国にやってきたマリオたち。そのタイミングで、病にふせている王に代わり、行方不明だった王子とマルガリータという女性が国を治めることが発表されたが……。

## ★ 大きな豆の木を上って空へ

豆の木を上っている途中にも敵が出てくる。一丁の2種類のみなので、手こずる現る。しかし、敵はヒマンバタとバ

### ① 注目の敵キャラ

#### ヒマンバタ

太って動きがぶいのか、1回ぶん何もしないことがある。そこが攻撃のチャンスだ。



## ★ ツルを渡るときは影を見てから



▲空中にあるツルの影が雲に落ちている。これを見るでツルどうしの位置関係がわかる。

▶黄色いツルから青いツルに飛び移る場合は、右奥方向にジャンプすればいい。水平にジャンプしても無効だ。

豆の木のツルが途中で切れている場所では、ほかのツルに飛び移ることになる。しかし、ツルが立体的な配置になっているので、水平にジャンプをしても飛び移れないことが多い。



## ★ マシュマロの国で事件を解決

なかば鳴り物入りで王座についたドドとマルガリータを見ていると、姿はもちろん言動があやしいとわかる。マリオたちは、城に納める銅像になりすまして城内に潜入。中で話を聞くと、どうやら2人は王族になりすましていることが判明。マリオたちはこの事件を解決するべく、2人と対決する。



▲どこからやって来たのかは不明だが、2人してこの国を乗っ取ろうとしているようだ。

▶自分の銅像を作らせて城内に飾るマルガリータは、虚栄心の強い女性。それを利用して、銅像のふりをして城に潜入する。



◀彼らが乗っ取ろうとしているこの国の王と王妃、そして王子はどこにいるのだろうか？

・マルガリータ・

・ドド・

### ① 注目の敵キャラ

#### ヘクトボール

体力は高くないが、電気を球体にした“ライトニングボール”を投げて攻撃してくる。



## ▶ 温泉に入れる

マシュマロの国の事件が解決すると、温泉に入れるようになる。しかし、長く入っていると顔が赤くなってしまふ。



## VS ボス

### キャサリン (あやしげなカラ)

キャサリンはカギのかかった部屋にいます。最初はカラの中にいて、攻撃を繰り返すとカラが割れて出てくる。



#### ・キャサリン



◀攻撃することによってカラにヒビが入り、やがて割れる。

▲口からタマゴを吐いて攻撃。ある程度ダメージを与えると戦闘は終了。

## VS ボス

### ドド+マルガリータ

最初はドドとマルガリータを相手にパーティが2つに分かれて戦い、最後にはお互い合流。アクションコマンド無効技“オーロラのかかやぎ”を使う。



・マルガリータ・



・ドド・



# バーレル火山～マシュマロの国

雲の上にあるマシュマロの国から飛び降り、マリオたちがやって来たのはバーレル火山。溶岩がすぐ近くを流れている非常に危険な場所だが、ここにも敵は出現する。足元に注意しながら探索しよう。

## ★ 火山に眠るスターピースを探す

ここでは、どこかにあるスターピースを探し出すことが目的。道中の道は狭く、崩れやすいので慎重に。

### ！ 注目の敵キャラ

#### フンガー

木の形をした岩のような敵。頭から火の玉を吹き出す“だいふんか”を使う。

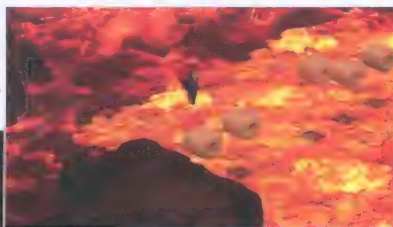


#### ジダンダ

頭と体に分かれて動ける敵。頭を先に倒すと、自爆技“うんさんむしよう”を使う。



▶ちくわブロックの橋を渡る。足場が小さいうえに、溶岩からボブルが飛び上がってくるので、やっかいだ。



◀ようやく見つけたスターピースだったが、突然現れた何者かに奪われてしまう。山の上へと逃げる敵を追いかけて。

## ★ 山頂で戦隊5人とバトル

スターピースを奪ったのは、戦隊を組んでいる5人の敵。山頂に戦艦・オノフォースを呼び出すので、乗り込んで戦うことに。

▶こんな大きな戦艦を持っているカジオー軍団。どれだけの科学力を持っているのか。



## VS ボス

### カイザードラゴン→ドラゴンゾンビ

火山の奥でスターピースを守るように待っているカイザードラゴン。倒すとそのままドラゴンゾンビに変身するので、ここでは2回ボス戦を行う。

▶アクションコマンド無効技の“ほのおのかべ”と“すいじょうきはくはつ”を使う。



・カイザードラゴン・



・ドラゴンゾンビ・

◀ドラゴンゾンビの“がんせきカラガラ”は岩を降らせるアクションコマンド無効技だ。

## VS ボス

### 戦隊5人+オノフォース

5人を倒したあとにレッドがオノフォースに乗って放つアクションコマンド無効技“ジャスティスディスプレイカ”が強力。オノフォースは雷が弱点だ。

・オノフォース・



◀ダメージが大きい、ジャスティスディスプレイカ。



◀マリオの、がみなりドッカンなどを使おう。



・レッド・ ・グリーン・ ・イエロー・ ・ピンク・ ・ブラック・

## ★ マシュマロの国からジュゲムバスに乗る

スターピースを取り戻したら、報告のためにマシュマロの国へ戻る。クッパ城に戻れないことを話すと、ここから出ているジュゲムバスで城に行けると教えてもらえる。

▶手厚いサポートでマリオたちを助けてくれる王と王妃。橋が壊されて行けなかったクッパ城への道が開かれた。



◀町のはずれにあるジュゲムバスの乗り場。しばらく遠航をしていなかったようだ。ここからクッパ城へ一直線で飛んでいこう。



# クッパ城



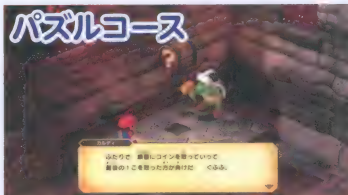
オープニング以来、久しぶりに戻ってきたクッパ城。城主のクッパも感慨深いことだろう。しかし、そんな感傷に浸る暇もなく、城内ではクッパにすら立ち向かうクッパ軍団が次々と現れる。カジョー軍団に操られているのだろうか？

## ★ 6つの扉のなかからどれを選べば良いか？

城に入って最初に立ちはだかるのが6つの扉だ。扉の中には、バトル、パズル、アクションの異なるコースが2つずつある。このうち4つをクリアしなければならない。どれに挑戦するかはプレイヤーしだいだ。ひととおりコースを試してみても、クリアできそうなものを選ぼう。



▲直線の通路に敵が次々と現れるので、すべて倒して端までたどり着けばクリアだ。



▲クイズやパズルなどの謎解き問題に挑戦していくコース。全部正解できればクリア。



▲アクションを駆使してゴールまでたどり着くコース。比較的クリアしやすい。

## ★ 登場するモンスターの数は全ダンジョン中で最多

クッパ軍団の本拠地であり、カジョー軍団の前線基地にもなっているクッパ城。それだけに、ここにはこれまで戦った敵も含めて、最も多種類の敵が登場する。敵の弱点を思い出しながら戦おう。



▲クッパ軍団のなかにはクッパの姿を見て動揺したり、逃げ出す者もいる。



▲クッパ城の中にまで入り込んだクロコ。今回はアイテムを売ってくれる。

### ！ 注目の敵キャラ

#### ヨロレイホー

“しにがみのかま”は攻撃力が高く、一撃で戦闘不能になる場合も。



### ！ 注目の敵キャラ

#### ナンジャロ

ナンジャロは、口から炎を吐く赤いドラゴンのドッシーを呼び出すのがやっかいだ。



#### ジュゲム

イガ谷でしか戦えなかったジュゲムが登場。戦ってモンスターリストを埋めよう。



## VS ボス ブーマー

最初にクッパと戦ったシャンデリアの上で、今度はブーマーとバトル。色によって攻撃の耐性が変わる鎧に注目。



#### ブーマー

▲鎧が赤いときは物理攻撃に耐性がある。刀を使った“つき”攻撃をしてくる。

▶鎧が青いと物理攻撃が効きやすい。攻撃力の高い技“つきめがえし”を使う。

## VS ボス

### カリバー+みぎめ／ひだりめ／くち

カリバーは一番上にあるドクロが本体。そのほか、みぎめ、ひだりめ、くちに分かれている。攻撃してどちらかめを回すとバリアが消えるのでその隙に本体を攻撃しよう。



◀どちらかめを回すと本体への攻撃が有効になる。最初はめを優先的に攻撃しよう。

▶くちを放っておくと、アクションコマンド無効技の“フレア”や“ほうでんげんしょう”などを使ってくるので注意。



#### カリバー





## 武器世界～武器工場

武器世界はクッパ城の次に訪れる、このゲームの最終ダンジョンだ。現れる敵はカジオー軍団が中心で、クッパ城とはガラッと

変わっている。しかも、中ボスクラスの敵が多い。苦戦するようであればしばらくレベル上げの経験値稼ぎをしてもいいだろう。

### ★ 中ボスとの連戦が続く最終ダンジョンを進む

この特徴は、中ボスクラスが連続で登場し、以前戦ったボスの量産型も現れることだ。こうなると単に装備の良し悪しだけではなく、パーティの編成も勝敗の決め手となる。



▲バレル火山で戦ったあの戦隊メンバーが量産型で登場。しかも強い魔法を使ってくる。

◀初登場の中ボスが次々と登場するうちに、ほぼ連戦していくので、油断ができない。敵をよく見て戦おう。



### ！ 注目の敵キャラ

#### プヨメーバ

アメーバのように分裂する敵だ。毒状態になる“もうどくさいぼう”攻撃に注意しよう。



#### ニンジャくん

弱点属性のない敵。相手の体力をゼロにした瞬間に最後の攻撃をしてくるので油断禁物。



### VS ボス

#### リンリン+メビウス

鐘の部分がリンリンで時計本体がメビウスだ。メビウスは時計の針が

1時間進むごとに、攻撃や回復などの異なる行動をしてくる。



・リンリン+メビウス・



### VS ボス

#### ドルトリンク・メーテルリンク+アースリンク

##### ドルトリンク・

最初は3体がバラバラに出現するが、ドルトリンクとメーテルリンクのうち、あとに倒れたほうがアースリンクと合体して攻撃してくる。



##### メーテルリンク・

##### アースリンク・



### VS ボス

#### カカリチョー

武器世界の工場で働く係長。“こんじょうアップ”や“きはくアップ”

でステータスの向上をはかるが、苦労せずに倒せるだろう。



・カカリチョー・



### VS ボス

#### カチョー

出現時に引き連れていたテンをすべて倒すと再度呼ばれてしまうので、

できるだけカチョーに味方の攻撃を集中させよう。



・カチョー・





ブチヨー

チョー同様に味方を全部倒すと再度呼ばれてしまう。



コウジョウチョー+ラスダーン

ダーンは、“ライトサーベル” “ちょう  
おんぱ” などの多彩な技を使う。



この先にいる最終ボス・カジオーとのバトルは、ぜひ自分の目で確かめてほしい。最終ボスらしく手ごわい相手だが、パーティメンバー全員が力を出し切れば倒せない相手ではない。



◀キノピオがアイテムを売ってくれるので、回復系のアイテムを買っておこう。



◀工場で続々と生み出されていた量産型の敵もカジオーが作っていたのだろうか？

## 2周目は1周目のやり残しを回収していこう

無事にエンディングを見たら、ぜひ2周目のプレイに挑戦してほしい。2周目はストーリーこそ変わらないが、ボス戦で1周目とは少し違う戦いが楽しめるうえ、ゲームの流れがわかっているぶん、探索もしやすいはずだ。

## 1 取り逃した宝箱を見つける

2周目のプレイ目標としますオススメしたいのが、取り逃していた宝箱の回収だ。アイテムが増やせることに加え、残りの宝箱数をゼロにするという目標も達成できて満足度も高い。

### 残りの宝箱の数を確認する

開けていない隠し宝箱の  
残り数は、モンスターの  
モンスターに聞けばわかる。  
町やダンジョンを1つずつ  
回って調べよう。



▶もちろん、1周目のプレイで全隠し宝箱の発見を目指しても良いだろう。

## アクセサリーで場所をしぼりこむ

隠し宝箱の残りの数がわかったら、“もっとおしらせリング”をパーティの誰かに装備させて探索に出かけよう。



▶アクセサリーの音が鳴っても、地面から一段高い場所に宝箱が隠れていることも。

## 2 ボスと再戦してみる

2周目では、1周目で倒した一部のボスと再戦することができる。しかも、話しかけたときの反応が違い、1周目よりも強くなっている。



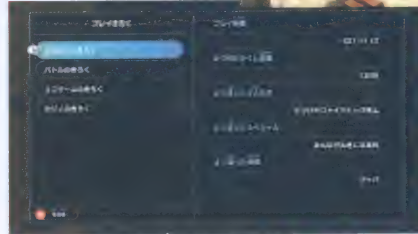
▶沈没船にいるジョナサンに2周目で話しかけた場合は、こんな反応だ。

### 3 プレイ記録を埋める＆更新する

今回の記事でも紹介してきたように、本作は収録されているミニゲームが多く、内容も多彩だ。2周目はこれらのミニゲームをやり込んで、1周目の記録を塗り替えてみよう。



▲イベントの1つとしてプレイしたミニゲームほど、プレイ回数が少なくなりがち。再挑戦しよう。



◀各ミニゲームの記録は“たびのきろく”の“プレイきろく”の項目からも内容を確認できる。





第6弾  
配信!

# ついに『コース追加パス』

**MARIOKART  
DELUXE 8**  
マリオカート8 デラックス

## コース追加パス

2022年3月に第1弾が配信され、1年半以上に渡って次々と追加されてきた新コースも、今回でついにラスト! 多彩なコース&キャラクターで、マリオたちのレース対決を思う存分楽しもう。

マリオカート8 デラックス  
コース追加パス

Nintendo Switch

RCG

配信中

●任天堂 ●¥2,500 (税込)

※「マリオカート8 デラックス」の有料追加コンテンツです。プレイするには「マリオカート8 デラックス」のソフトが必要です。



## ドングリカップ

### Tour ローマバンディ



永遠の都を舞台に  
レースを繰り広げる

▶ヴィットーリオ・エマヌエーレ2世記念堂、コロッセオ、真実の口といった名所が登場する。

イタリアのローマをモチーフにしたコース。カーブや段差が多いので、ドリフトやジャンプアクションを決めながら走ろう。



### GC DKマウンテン



火山とジャングルの  
オフロードコース

▶タル大砲で一気に山頂へ。山下りの途中では岩が転がってくるのでぶつからないように。

火山を上ったあと、ふもとのジャングルを目指すコース。後半は急なヘアピンカーブが続くうえに落下しやすいので注意。



### Wii デイジーサーキット



港町に作られた  
高速サーキット

▶直線は少ないが、ドリフトしやすいカーブが多い。積極的にミニターボを狙っていこう。

海沿いの道を駆け抜けるコース。高低差はほとんどなく、カーブは多いが道幅が広めでドリフトしやすいので、高速で走れる。



### Tour バックンしんでん



バックンフラワー  
などが潜む水中神殿

▶バックンフラワーをはじめ、さまざまな邪魔キャラが登場。うまくよけながら走ろう。

水中に沈んだ遺跡が舞台。コースの大半が水中で、段差や間欠泉など、ジャンプアクションを狙える場所が多いのが特徴だ。





# の全48コースが配信完了!

## 第6弾で追加されたコースと新要素をチェック!

『マリオカート8 デラックス コース追加パス』の最終弾となる第6弾が、11月9日に配信された。これですべての追加コースの配信が完了し、本編と合わせると全96コースと

いう大ボリュームに! 今回は第6弾で追加されたドンブリカップ、トゲゾーカップの各4コースを紹介。このほかにも新要素も追加されているのでチェックしていこう。

### 新キャラクターは4体追加!

▶12月号で紹介したとおり、デイディー・コング、ファンキーコング、ボリン、キノピの4体が新たに参戦!



## 新要素1 Miiスーツが17種類追加

「キノピコスーツ」「ワンワンスーツ」「ブクブクスーツ」など、新たなMiiスーツが17種類追加された。また、amiiboを使うと手に入るMiiスーツに、「デ이지ースーツ」も追加されている。



◀MiiスーツはMii選択時に着替えられる。性能の違いはないので好きなものを選ぼう。ちなみにMiiは体の大きさによって軽量級、中量級、重量級が決まる。

Miiでレースに参戦!

## 新要素2 「ミュージック」機能でコースのBGMが聴ける

各コースのBGMを存分に聴くことができる「ミュージック」機能も新たに追加された。効果音なしで純粋にBGMだ

けを堪能できるので、レースの合間の気分転換や、作業時の“ながら聴き”などに、お気に入りの曲を流してみよう。



## トゲゾーカップ

### Tour マドリッドグランデ



#### 活気あふれる大都市を疾走!

▶ブエルタ・デル・ソル、マドリッド王宮、プラド美術館、アルムデナ大聖堂などが登場。

スペインのマドリッドをモチーフにしたコース。周回数によって走行ルートが変わり、サッカーのスタジアム内を進む場所も。



### 3DS ロゼッタプラネット



#### 雪と氷に覆われたとある惑星のコース

▶路面のほとんどが雪か氷となっている。コース中盤に氷上と水中にルートが分岐する場所も。

雪道や氷の上を走っていくコース。道幅の狭い場所が多いうえに滑りやすいので、コースアウトしないように注意して走ろう。



### SFC クッパじょう3



#### 溶岩の上に建てられたクッパ城を走り抜ける

▶コース前半は反重力エリアに。高低差や分岐もあるなど、SFC版から大きく変化している。

溶岩上に広がる危険なコース。道幅は広いが直角カーブが多く、コースアウトすると溶岩に落ちてタイムロスとなるので注意。



### Wii レインボーロード



#### 宇宙に広がる虹の道を走る

▶起伏が激しく、急カーブが多い。ガードレールがない場所も多いので、落ちないように。

シリーズ恒例の最終コース。コース全体が反重力エリアとなり、加速できる場所が多いが、コースアウトしやすいので注意。





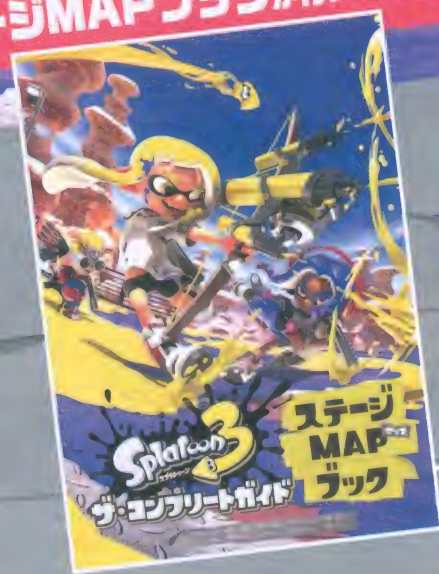
電撃

# 『スプラトゥーン3』を極める完全攻略本! バトルのお供にイカが?

攻略に必須のマップ・データ・立ち回り・テクニックが  
極限まで詰まっタコンしんの一冊!



80ページとじ込み小冊子  
ステージMAPブックが付いてくる!



## スプラトゥーン3 ザ・コンプリートガイド 好評発売中

定価: 1,870円(本体1,700円+税) A5判 928ページ

詳細は  
こちら



KADOKAWA

KGL  
KADOKAWA Game Linkage

KADOKAWA Game Linkage公式サイト  
<https://kadokawagamelinkage.jp/>

発行 株式会社KADOKAWA Game Linkage 発売 株式会社KADOKAWA  
〒112-8530 東京都文京区関口1-20-10 住友不動産江戸川橋駅前ビル  
※お問い合わせは左記URLのフォームから承ります





# 桃太郎電鉄 ワールド

地球は希望でまわってる！

好評発売中!!

公式ガイドブック

A5判/192ページ  
定価(本体1700円+税)

ソフトとっしょに  
ぜひ 買ってください!



## ゲームの基本がわかる

ゲームの基本システムはもちろん、  
攻略のポイントをわかりやすく解説

## 世界の地域マップと物件がわかる

世界の都市の物件を独占した時の総額  
と独占後の収益総額を紹介

## イベントの条件と効果がわかる

すべてのイベントの発生条件を詳しく  
紹介。メリットとデメリットを知ろう

## 歴史ヒーローやお祭り精霊がわかる

世界各地の歴史ヒーローとお祭り精霊  
の効果や特徴を詳しく紹介

©さくまあきら ©Konami Digital Entertainment



# ポケモン 情報局

Pokémon  
Information Station

『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット ゼロの秘宝』の公式イラストを、イラストギャラリーでまとめて公開！ さらに気になる新情報をまとめてチェックしよう。



## 待望の後編も ついに 配信開始！



前編 碧の仮面  
みどりのけめん

後編 藍の円盤  
あいのえんぱん

追加コンテンツ『ゼロの秘宝』の、現在公開されている公式イラスト大集合！ バルデア地方とは異なる場所に出会うポケモンや人物を見つつ、新たな冒険に思いをはせよう。

ポケットモンスター スカーレット・バイオレット  
ゼロの秘宝

●発売：ポケモン 販売：任天堂 制作：ゲームフリーク ●¥3,500 (税込)  
●追加コンテンツ (ダウンロード販売)

Nintendo Switch

RPG

配信中

追加コンテンツを  
イラストギャラリーでチェック！

前編・後編そろい踏み！

前編と後編そろっての配信が始まった『ゼロの秘宝』の前編では、林間学校のメンバーとなり「キタカミの里」へ。後編で

は交換留学でポケモンバトルが盛んな「ブルーベリー学園」を訪れ、イラストにあるポケモンや人物たちと出会うこととなる。

【主人公】  
(じんべえ)



◀林間学校の拠点「スイリヨクタウン」に向かうことに。

◀強いトレーナーを育成するための施設なども訪れる。

【主人公】  
(ブルーベリー学園の制服)



前編 碧の仮面  
みどりのけめん  
での姿

後編 藍の円盤  
あいのえんぱん  
での姿



## Art gallery

— Character 1 —

## ゼイユ



キタカミの里出身で、スグリの姉。姉弟ともに「前編・碧の仮面」と「後編・藍の円盤」を通して登場する。ブルーベリー学園に通っている。気が強く、少し身勝手な一面もある。

## スグリ



ゼイユの弟で、同じくブルーベリー学園に通う。おっとりした性格かつ少し不器用で、よく姉のゼイユの背中に隠れている。バルデア地方から来た主人公のことを気にしている。

## サザレ



さつぱりとした性格で、カメラ好きの旅人。とあるポケモンを探し求めていて、そのポケモンの写真を撮りたいと考えている。「前編・碧の仮面」と「後編・藍の円盤」を通して登場。







シアノ

自ら創設したブルーベリー学園の校長。バルデア地方のアカデミーの校長・クラベルとは昔からの知り合い。主人公の噂を聞きつけ、交換留学生として招待しにバルデア地方を訪れる。



ブライア

ブルーベリー学園の教師で、主人公が参加する林間学校を引率する。主人公を迎えにバルデア地方のアカデミーへとやってくる。好奇心旺盛な性格で、テラスタルにも関心を寄せている。



タロ

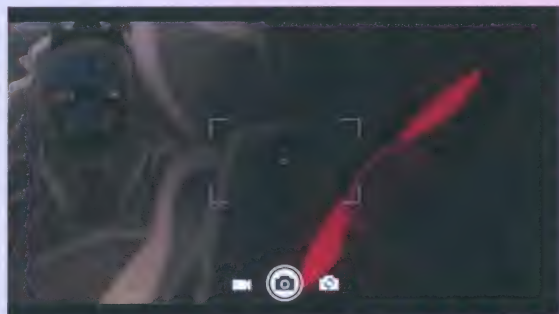
学年は主人公より一つ上の2年生で、ブルーベリーグ四天王の1人。まじめで面倒見がよく、新しくブルーベリー学園にやってきた主人公をいろいろと案内してくれる。

## オリジナルWEBアニメ「放課後のプレス」第3話公開中!



第3話「息をつく」

オリジナルWEBアニメの第3話が公開中。本作はバルデア地方で繰り広げられるオリジナルストーリーで、第3話ではポケモンの生態にも詳しいホームとその相棒のクワッス、さらにスター団かくとう組のボス・ビワが登場する。まだ見ていない人は、下記アドレスからチェックしよう。



特設サイト ▶ [https://www.pokemon.co.jp/ex/sv/ja/sp\\_anime/](https://www.pokemon.co.jp/ex/sv/ja/sp_anime/)



## Art gallery

— Character 2 —

ブルーベリー学園の生徒で、ブルベリーグ四天王の1人。料理と熱いバトルを好む。部活動後に他の四天王3人に料理を振る舞い、一緒に食べることもよくある。

## アカマツ



## カキツバタ



ブルーベリー学園の生徒で、ブルベリーグ四天王の1人。気だるげに見えるが、バトルの腕は確か。が、授業にはあまり出ないようで、3回も留年しているという噂もある。

## ネリネ



ブルーベリー学園の生徒で、タロたちと同じくブルベリーグ四天王の1人として君臨する。寡黙でいかなる状況でも冷静なタイプだが、仲間思いな一面もある。







## オーガボン

タイプ ?????? 高さ ??m  
重さ ????.?kg 特性 ??????

恐ろしいお面を被ったこの伝説のポケモンとは、「前編・碧の仮面」で出会える。



(ノーマルフォルム)

(テラスタルフォルム)

## テラパゴス

タイプ ?????? 高さ ??m  
重さ ????.?kg 特性 ??????

「後編・藍の円盤」で出会える伝説のポケモン。ノーマルフォルムとテラスタルフォルムで、異なる見た目となる。



## イイネイヌ

高さ ??m 重さ ????.?kg  
特性 どくのくさり

「前編・碧の仮面」に登場する伝説のポケモンたち。キタカミの里の英雄たちとされており、里には3匹への感謝の気持ちで建てられた石像がある。



## マシマシラ

高さ ??m 重さ ????.?kg  
特性 どくのくさり



## キチキギス

高さ ??m 重さ ????.?kg  
特性 どくのくさり

## インスパイアソングがリリース!

『ポケモン スカーレット・バイオレット』と人気アーティストのYOASOBIが、コラボした楽曲「Biri-Biri」がリリース! 原作はオリジナル短編小説「きみと雨上がりを」(著: 武田綾乃、監修: 株式会社ポケモン・株式会社ゲームフリーク)で、このインスパイアソングのMVも公開さ

れている (<https://www.youtube.com/watch?v=shZyg5VF11Y>)。左下のアドレスの配信リンクですぐにチェックしよう。なお、原作小説のWEB版も無料公開中だ。原作小説アドレス:

[【https://novel-kimiame.pokemon.co.jp/】](https://novel-kimiame.pokemon.co.jp/)

YOASOBI「Biri-Biri」配信リンク • <https://orcd.co/biri-biri>





## こうきんポケモン ブリジュラス

タイプ はがね・ドラゴン

高さ 2.0m 重さ 60.0kg

特性 じきゆうりよく／かんじよう

ピンチになると普段とは反らしている胴体を伸ばし、まるで壮大な鉄橋のような姿に。動きが鈍くなる代わりに、重心を安定させて戦う。



## りんごあめポケモン カミツチュ

タイプ くさ・ドラゴン

高さ 0.4m 重さ 4.4kg

特性 かんろなミツ／くいしんぼう

新発見された、カジツチュが進化した姿。頭を出した1匹としっぽを出した1匹が、助け合い同じりんごで暮らしている。



## パラドックスポケモン タケルライコ

タイプ でんき・ドラゴン

高さ 5.2m 重さ 480.0kg

特性 こだいかっせい

「後編・藍の円盤」で出会える。首元の体毛から雷を放ち、辺りを焼きつくすと言われているが、詳細は分かっていない。

## まっちゃんポケモン チャデス

タイプ くさ・ゴースト

高さ 0.1m 重さ 1.1kg

特性 おもてなし

ヤバチャに生態は似ているが別のポケモン。粉でできた体の一部を食べさせたりしながら、相手の生気を吸い取り、自らのエネルギーにする。



## パラドックスポケモン テツノカシラ

タイプ はがね・エスパー

高さ 1.6m 重さ 156.0kg

特性 クオークチャージ

「後編・藍の円盤」で出会える。特徴的なツノから撃ち出される光る刃で、辺りのすべてを切り裂いたと言われているが、詳細不明。









# 総資産No.1を目指そう!!

## 1人でもみんなでも遊べる!

1人用の「ひとりで桃鉄」、1台のSwitch本体を使って最大4人で遊ぶ「みんなで桃鉄」、ローカル通信を用いて2人~4人で遊

ぶ「ちかくで桃鉄」、インターネットに接続して2人~4人で遊ぶ「ネット桃鉄」が選べる。家族や友達とわいわい楽しもう。



1台の本体でも  
通信プレイでも  
最大4人プレイが可能

人数が足りない場合はCOMキャラに任せることができる。COMキャラは6人いて、強さがそれぞれ異なっている。

## ゲームモードは3つ!

最初から選べるのは「いつもの桃鉄」「桃鉄3年決戦!」の2つのゲームモードのみ。「ストーリーモード!」は、条件をクリアすることで選べるようになるゲームモードだ。

### いつもの桃鉄

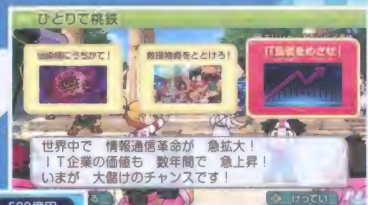
1年から100年まで、1年刻みでプレイ期間を設定できる、本作の基本となるゲームモード。東京からスタートし、目的地への到着を目指す。最初の持ち金は1000万円で、カードは持っていない。

### 桃鉄3年決戦!

プレイ期間が3年固定のゲームモード。プロペラカードとぶつとびカードを持ち、1億円の持ち金で東京からスタート。お祭り精霊は2種類登場し、歴史ヒーローは登場しない。短時間で決着したいときに選ぼう。

### ストーリーモード!

「いつもの桃鉄」を50年以上プレイしてエンディングを見ることで開放。「いつもの桃鉄」で発生する3つのイベントから1つを選んでプレイする。



▲選べるイベントは、「伝染病にうちて!」「支援物資をとどけ!」「IT長者をめざせ!」の3つ。いずれも注目の内容だ。

▲プレイ期間は10年だが、イベントごとに設定された目的を達成した時点でも終了。初期の持ち金とカードはイベントごとに異なる。

## サイコロを振って目的地を目指す、すごろくゲーム!

各都市が線路や海路、空路で結ばれたマップを、サイコロを振って出た目の数だけ移動し、目的地への一番乗りを目指すのが

「桃鉄」シリーズの基本だ。物件が買える物件駅では、都市ごとに特色が異なるさまざまな物件を購入可能。持ち金と相談し

つ物件を買って、資産を増やしていこう。ただし、とりついた相手に多彩な悪行を仕掛けてくる貧乏神には要注意だ。

### サイコロを振って出た目のぶんだけ進もう

基本のサイコロは1個なので、進めるのは最大6マス。だが、サイコロの数を増やせる進行系カードを使えば、最高8個のサイコロを振ることもできる。ほかにも、およそ3マスぶんの距離だけ線路などのルート



▲目的地までの距離やルートを考えて、進行系カードを使うかどうかの判断をしよう。

### 目的地に一番乗りすれば援助金もらえる

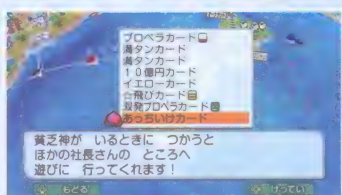
プレイ開始時に最初の目的地が設定され、プレイヤーの1人がそこに到着すると次の目的地が抽選で決まる。目的地に到着したプレイヤーは多額の援助金もらえるので、一番乗りを目指して進んでいこう。なお、もらえる援助金の金額は、全プレイヤーの総資産の合計額によって、どんどん増額されていく。



▲最初は少なめだが、全員の総資産が増えくると、もらえる援助金も増額!

### いろいろな効果を持つカードを使おう

「桃鉄ワールド」に登場するカードは全部で107種類。サイコロの数を増やせる進行系カードをはじめ、うんちを落としてほかのプレイヤーを妨害したり、プレイの順番をシャッフルしたり、ほかの社長全員を東へ移動させたり、持っているカードと同じものを1枚増やしたりと、カードの効果は実に多種多様だ。



▲カードは最大8枚まで持つことが可能。いつ、どれを使うか、判断力が試される!

### 目的地から一番遠い人には貧乏神がとりつく

プレイヤーの1人が目的地に到着したとき、そこからもっとも遠いマスにいるプレイヤーに貧乏神がとりつく。貧乏神はとんでもない悪行を次から次に行うので、とりつかれている間は資産を増やすことなどできない。ほかのプレイヤーとすれ違うと貧乏神をなすりつけることができるので、覚えておこう。



▲言っていることは殊勝だが、やっていることは迷惑千万……。それが貧乏神だ!



# 『桃鉄ワールド』のプレイを熱くする新要素に注目!

ここでは本作で新たに登場した要素のなかから「新ボンビー」「新たなカード」「新たな駅」、そして「歴史ヒーロー」「お祭り精霊」「新たなイベント」について紹介していこう。な

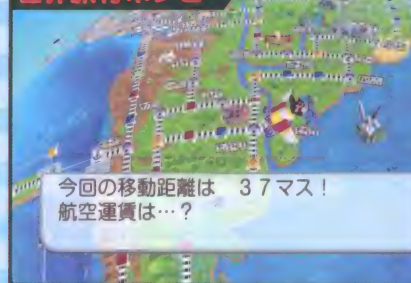
かも、貧乏神が一定確率で変化するボンビーの新たな2つの姿と、新カード30種類（復刻含む）のうち新システムを取り入れた進行系カードには要注目だ。

## 新ボンビーはワールドクラスの凶悪さ!

本作の貧乏神は、キングボンビー、ミニボンビー、ポコン、デストロイ号に加え、新たに登場した世界旅行ボンビーとばらまきボンビーに

変身する。これまでどおりの凶悪さを発揮するキングボンビーやデストロイ号に負けず劣らず、この2つのボンビーも非常にやっかいだ!

### 世界旅行ボンビー

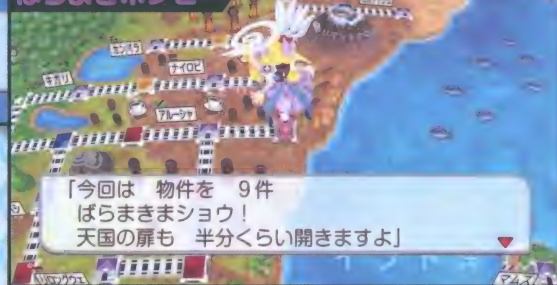


今回の移動距離は 37マス!  
航空運賃は…?

### 超高額の世界旅行へ強制的に連れて行かれる!

◀一度に1~3回移動し、移動したマス数に応じて高額な料金をむしり取る。行き先はランダムなので、とんでもない場所に連れ去られることも!!

### ばらまきボンビー



「今回は 物件を 9件  
ばらまきまSHOW!  
天国の扉も 半分くらい開きますよ!」

### プレイヤーの物件・カード・持ち金が近くの駅にばらまかれる!

▶ばらまかれた物件やカード、持ち金は、そこを通ったプレイヤーに入手されてしまう。ほかのプレイヤーを利することになるので要注意だ。

## 3回使えるタンク付きの進行系カードなど新たなカードが多数登場!

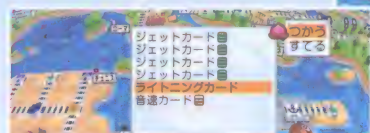
新登場カードのうち、やはり注目は、前作までの「1回使い切り、または複数回使える」進行系カードに代わって新たに登場した、タンク付きの進行系カードだ。目的地への一番乗りを目指す本作において、振るサイコロの数を増やすことができる進行系カードは非常に有用なので、積極的に活用しよう。



▲目的地への一番乗りを目指すためにも、サイコロの数は多いに越したことはない。

### サイコロが増える進行系カードは6種類

最安値のプロペラカードのサイコロ2個から超音速カードの6個までは、カードの値段が上がることによってサイコロの数が1個ずつ増加。最高値のライトニングカードは、振れるサイコロの数が一気に8個になる。



サイコロを 8個ふって  
出た目の合計だけ 進めるカードです!  
1回つかうと なくなります!



### タンクは給油駅で満タンにできる

▲タンク付きのカードは3回使うとなくなるが、1~2回使った状態なら給油駅で満タンにすれば再使用可能。

◀最高の移動マス数が期待できるが使い切り。いつ使うかがポイントだ。

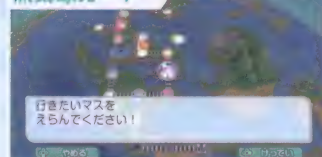
### ライトニングカードのみタンクなし

### 特殊な移動ができる進行系カード

熱気球カードや空港飛びカードをはじめ、空路で使うと近くの陸路が海路へ降りる落下傘カード、北米やアジア

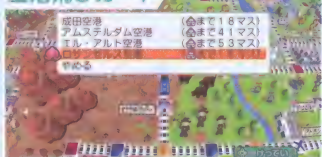
などの7つのエリアから1つを選んで物件駅のどれかに移動するエリア飛びカードなど特殊な進行系カードもある。

#### 熱気球カード



▲線路を通ると回り道になる駅でも、3マスくらいの距離にあるなら直接飛べる。

#### 空港飛びカード

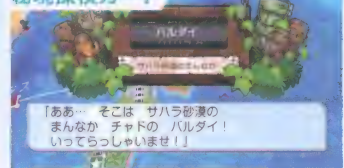


▲世界中にある空港からランダムに選ばれた4つの空港のどれかに飛べる。

### 新カードはほかにもいろいろ!

目的地に一番乗りしたときにももらえる援助金が4倍になる虎に翼×2カード、指定したプレイヤーが持つカードと交換できる海老で鯛をカードなど、お得な効果を持つ新カードが追加。また、空港にうんちを置いてほかのプレイヤーの邪魔をする空港うんちカードといった、『桃鉄ワールド』ならではのカードも!

#### 秘境探検カード



▲ほかのプレイヤーを秘境と呼ばれる僻地マスへ強制移動させることが可能だ。



**カジノ駅** スロットマシンで一攫千金を狙える!

つある。それが、精霊教会駅とカジノ駅だ。ここでは、それぞれの駅で何ができるのかと、駅がある場所を写真つきで紹介しよう。

持ち金をかけてスロット勝負ができる  
駅。スロットを回せるのは1回だけなの  
で、5つのライン全部にかけられるよう、  
最低2億5000万円あるといい。

**ヨーロッパ・パチカン市国・パチカン**

ももたら社長 持ち金 422億980万円

「4番目」

慈善会献！ パチカン市国の「パチカン」  
無料で 全デビル系カードを おはらしい  
有料で カード1枚を ダビングします！

「下町」 「上町」 「山手」 「都心」

中南米・ブラジル・アパレシーダ

ももたけは量 持ち金 422億960万円

精養軒会館！ ブラジルの アパレシーダ！  
無料で 全デビル系カードを おはらいし  
有料で カード1枚を ダビングします！

▲ダビングの値段は少々お高め。そのとき  
必要なカードを選んでダビングしよう。

▲最低5000万円の掛け金が必要。ウェイブ  
アーベイは1回10億円が最低掛け金だ。

▲ウェイファーズベイがあるココ島には、ヘリポートから飛んでいくことができる。

**ヨーロッパ・モナコ公国・モナコ**

もたらした社長 持ち金 422億980万円

報酬 4.5万円

カジノ！  
モナコ公国の「モナコ」  
スロットマシンで 一攫千金のチャンス！

**中南米・コスタリカ・ウェイファアーベイ**  
もたらうは長 持ち金 422番900万円

スーパーカジノ駅！  
コスタリカの ウェイファアーベイ！  
10億円のスロットマシンで ウハウハ！

臨時収入がもらえる  
新たなイベントも

決められたマスの止まると出現することがあるお祭り精霊は、福も災いも与える存在だ。どちらになるかは運しだい。ただし、なかには、物件、お金、カードのいずれかをもらえる「おめぐみ精霊モットケット」のような良い効果のみのお祭り精霊もいる。

コーヒー園を所有しているときに一定確率で発生する「コーヒー園の臨時収入」イベントや、京都のゲーム開発会社やベルリンの自動車会社といった特定の物件を所有しているときに発生する「あこがれの未来企業」イベントなど、新イベントも登場。

◀決められた物件駅の物件を独占すると出現。プ  
ラスの効果を得られる。

◀クイズに正解すれば、  
良い効果のカードを1枚  
もらえるクイズの精霊。

◀自分が物件を持ってい  
るときに発生すれば、臨  
時収入ゲットのチャンス

とくべつマップは、「いつもの桃鉄」を100年プレイしてエンディングを見ることで開放される（※累計で100年ではなく1回のプレイで100年遊ぶ必要がある）。いつものマップとの大きな違いは、空路が

増えること。ほかにも、カード駅、プラス駅、マイナス駅のいくつかは、カード売り場駅や給油駅、精霊教会駅、カードバンク駅などに変化。また、スタート地点は東京ではなくパリになる。

◀とくべつマップは「ヒストリーモード」以外で選べる

◀いつものマップでは何もなかった場所に出現する空港も



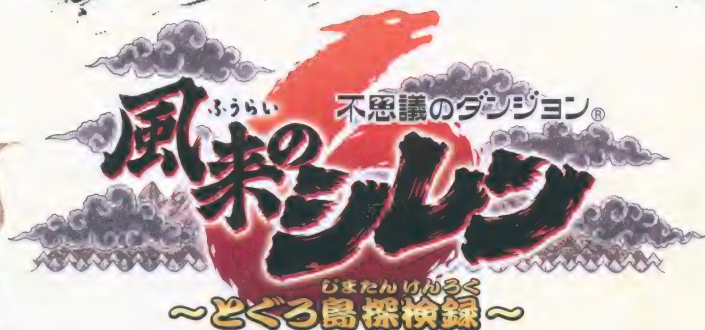


世界をさすらい風来人

## とぐる島のお宝をめぐる

シレン

これまでに数々の冒険を経験してきた風来人。新たな冒険を求めて、とぐる島に足を踏み入れる。



不思議のダンジョン  
風来のシレン6 とぐる島探検録

●スパイク・チュンソフト ●¥6,985(税込) ●ダウンロード版:¥6,985(税込)

Nintendo Switch

RPG

2024年1月25日  
発売予定

1000回遊べるダンジョンRPG  
「風来のシレン」シリーズ最新作

入るたびに構造の変わるダンジョンを攻略する「不思議のダンジョン」シリーズ最新作。主人公のシレンとなり、数多くのお宝が眠り、怪物が潜むというとぐる島での冒険に挑んでいく。今回は、登場人物や注目要素をまとめて紹介！



▲干ばつ続きの地域で、とぐる島だけがその影響を受けていない。この島自体にも何か秘密があるようだ。

人語を解し、しゃべること  
もできる語りイタチ。シレン  
の相棒として冒険に同行する。

コツパ

相棒の語りイタチ



風来の女剣客

タスカ



シレンの知人で各地を旅する剣士。とある理由でとぐる島を訪れ、シレンたちと再会する。

とぐる島にある宿・うずまきやの女将。宿を拠点に活動するシレンたちをサポートする。

うずまきやを切り盛りする女将

スズナ



アカシャチ海賊の若頭

ヒビキ



アカシャチ海賊の若頭を務める女性。目当ての宝物を探し求めてとぐる島へ上陸する。

ヒビキを補佐する海賊

ソクセン



アカシャチ海賊の筆頭。ヒビキの補佐役として、彼女のとぐる島探検に同行する。



# シレンの冒険がいよいよ開幕!

電撃イチ推しゲーム

## 『シレン6』の基本

入るごとに構造が変わるダンジョンに挑め!!

本作のダンジョンは、入るごとに構造はもちろん敵や道具の配置が変化する。探索中にレベルアップや道具の収集は行えるものの、途中で倒れると収集物は失われ、一度ダンジョンから出ると次に挑む際は再びレベル1からのスタートとなる。探索で培った知識と経験を武器に、何度でも挑もう。



常に  
レベル1から  
スタート!

▲再挑戦時、持ち帰った収集物を持ち込むことはできるが、レベルは1に。少しずつレベルを上げて再び強化していこう。



探索やバトルでシレンを強化

▲敵を倒して経験値を稼ぎ、レベルアップ。拾った武具や道具でも戦闘能力を強化できる。

倒されれば道具もレベルも失う!

▶満腹度が0になると、HPが徐々に減っていく。敵だけでなく、満腹度の残数にも注意したい。

冒険の結果

シレンは ジンガラ山 下り7Fで  
木蓮忍者の攻撃を受けて倒れた

プレイ時間	0:35:08	ターン数	1463
倒したモンスター	39体		
HP	6	木刀+2	
MP	0/39	木甲の盾	
くら	8/8	浮遊の腕輪	
金	1,467		

## 注目 冒険をサポートする機能も充実

さまざまな危険が待っているダンジョン探索だが、本作では探索の練習ができる“もののけ道場”が登場。さらに、探索の記録や敵などの情報が見られる機能もある。これらを駆使して探索の腕を磨こう!

### もののけ道場

▶ダンジョンで一度見た敵や道具を、自由に配置して挑める。



### 各種手帳&探索録



◀遭遇した敵や入手した道具などの情報が閲覧可能だ。

推しゲー

●不思議のダンジョン

来のシ

とぐる島探検録

山伏たちのリーダー

千天坊

黒鯨海賊の頭

トウガイ

優しすぎるくノ一

セキ

黒鯨海賊の頭。とぐる島のお宝をすべて手に入れるべく、部下とともに島へ上陸する。

とぐる島に隠れ住む忍者で、周囲から“姫”と呼ばれる。忍びとしては優しすぎる性格。

とぐる島に住む山伏。宝を飲み込んだ怪物を倒せば島が減ぐと言いつつ、宝を狙う者を敵視する。



# 『シレン6』ならではの新要素をチェック!

シレンの強化や巨大モンスターなど、本作からの新要素について解説。オンライン要素も見逃さない!

## ドスコイ状態 極度の満腹状態でシレンが超強化



▲“ドスコイ状態”のシレンは、ちょっと（だいぶ?）太めの外見に変化し、戦闘能力が大幅に上昇する。

移動が無効化されるデメリットも!?

▼使用すると遠くへ移動できる飛びつきの杖。“ドスコイ状態”では効果を得られなくなる。



### ドスコイ状態の効果

- ☑ 満腹度150以上でドスコイ状態に
- ☑ 満腹度120以下になると状態解除
- ☑ 最大HP&攻撃力がアップ
- ☑ 罾を踏んでも起動しない&破壊
- ☑ すべての武器でカベ掘りができる
- ☑ 道具などでシレンが移動する効果が無効化されてしまう

## デッ怪 巨大モンスター“デッ怪”がシレンを強襲する

ダンジョンの一部のフロアでは、“デッ怪ホール”という穴が出現することがある。この穴からは巨大モンスター“デッ怪”が出現。“デッ怪”は戦闘能力が高くやっかいな敵だが、弱点もある。焦らず適切に対処しよう。

### デッ怪の特徴

- ☑ “デッ怪ホール”から出現し、時間経過で消える
- ☑ 攻撃力は非常に高いが動きは遅い
- ☑ 前方と左右からの攻撃は“デッ怪バリア”で無効化
- ☑ 背後などのバリアがない方向からの攻撃には弱い



“デッ怪ホール”の中から巨大な敵が出現!

▲“デッ怪”を生み出す“デッ怪ホール”は、ターン経過で出現位置が変化。マップで常に位置を把握しておこう。

正面から立ち向かうのは無謀!?

▼紫色の火の玉のようなものが“デッ怪バリア”。これがある方向からはダメージを与えられないので、攻撃するなら背面から近づくようにしたい。



## ほかにも多彩なモンスターがダンジョンに潜む

ダンジョン内には、マムルのような弱い敵から、水辺で強くなるタコぎんなど、多種多様なモンスターが出現。なかには強力な“デッ怪”となってシレンを襲う敵もいる。戦う際は、それぞれの特徴や行動パターンを見極めて的確に攻めよう。

### オトト兵

半魚人のような見た目の敵。水上にいますと攻撃力がアップする。



### マムル

シリーズのマスコットの存在。最弱の敵だが、“デッ怪”としても登場。



### 死の使い

巨大な鎌を持つ不気味な敵。倍速で行動するうえ、浮遊移動もできる。



### タコぎん

ほかのモンスターと一緒に行動し、味方がやられるとパワーアップする。



### おばけ大根

状態異常を発生させる草を投げる。高レベルの敵ほど状態異常は危険に。



### いたずら小僧

いたずら好きなモンスター。シレンの持ち物を奪い、周囲に投げ捨てる。





## 神器

# 高性能なレア武具“神器”で冒険を有利に!

“神器”は、さまざまな性能強化が付与されている武具だ。性能に直結する基礎値が優れているだけでなく、つけられる印(特殊効果)の数も多い。また、“神器”には“青の神器”と、より高性能な“金の神器”の2種類が存在する。マップ上では前者が青く、後者が金色に光っているの、見つけたら必ず拾おう。

### 神器の特徴

- ☑ “青の神器”と“金の神器”の2種類が存在
- ☑ 基礎値が高い、つけられる印の数が多いなど、通常の武器よりも高性能
- ☑ 本来その武器にはついていない印がついているものがある
- ☑ ユニークな効果を持つ天然印がついている場合もあり

## 注目

武具は合成により性能強化ができる

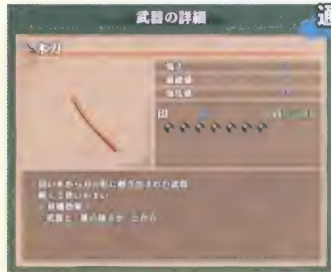
武具は“合成の壺”などの道具を使って合成することでも強化できる。その際は基礎値に強化値が加算され、つけられる印の数も増やすことが可能。さらに、モンスターを利用した異種合成も行える。



モンスターを利用する  
異種合成も行おう

▲もののけ道場では、“マゼレン種”を利用した合成のシミュレーションが行える。

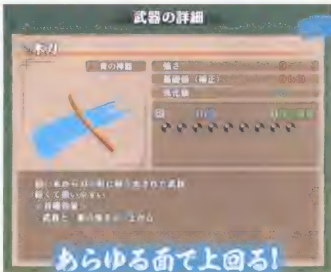
### 武器の詳細



### 通常武器

通常の木刀は基礎値が7つまで、つけられる印の数は3つまで。序盤ならそこそこ使える部類の武器だが……

### 武器の詳細



### 神器

入手した、青の神器の木刀なら、基礎値は3倍の9! 印の数も、7つから9つへと増加している。

あらゆる面で上回る!

## オンライン要素

# ほかのプレイヤーと一緒に楽しめるコンテンツもあり!

本作はオンラインプレイにも対応。ネットワークに接続してプレイすることで、プレイヤー同士で助け合ったり、自分がプレイしているシチュ

エーションをデータとしてアップロードし、ほかのプレイヤーと共有したりもできる。オンライン要素で「シレン6」をトコトン楽しもう!

## パラレルプレイ

# 冒険中のデータを共有して みんなに遊んでもらおう

本作では、ダンジョン攻略中の任意のタイミングで作成したセーブデータをネットワーク上にアップロードして、ほかのプレイヤーに遊んでもらえる。これがパラレルプレイだ。アップした

データは複数のプレイヤーがプレイできるため、タイムアタックなどに利用可能。難度の高いシチュエーションをほかのプレイヤーにプレイしてもらい、クリアの方法を探るといったことも。



## 多彩なシチュエーションの データが遊べる

▲パラレルプレイ用のデータをアップすると、パラレルIDが自動生成される。このIDを公開してダウンロードしてもらおう。

## 思わぬ解決策が見つかるかも?



▲どうしてもクリアできない状況になったら、パラレルプレイを利用するのも手。熟練のプレイヤーが、生き残る方法を見つけ出してくれるかもしれない!

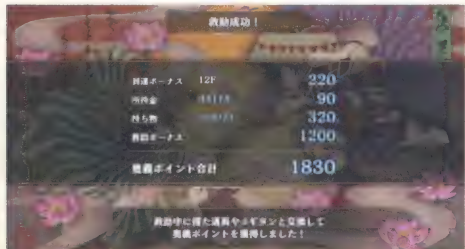
## 風来救助

# ダンジョンで倒れても助けてもらえる

ダンジョンで倒れた際に、ほかのプレイヤーに救助を要請し、助けてもらえたら持ち物を失わずに済むという仕組みだ。もちろん、ほかのプレイヤーの救助も行える。



▲救助要請時のデータがネットワーク上にアップされる。あとは、ほかのプレイヤーの救助が成功するのを待とう。



## 義勇ポイントの 獲得も可能

▲ほかのプレイヤーを救助すると“義勇ポイント”を獲得できる。風来救助で有利な効果を発動する“義勇”の習得に利用可能だ。

## 注目 自分自身の救助にも挑戦できる

風来救助では、自分の救助に挑むことも可能。救助してくれる人が現れないときなどは、やってみ

る価値ありだ。なお、自分救助では“義勇ポイント”の獲得はできないので注意しよう。



# 弁護士・王泥喜法介の おどろき ぼうすけ

## 逆転裁判456 王泥喜セレクション

逆転裁判456  
王泥喜セレクション

Nintendo Switch

AVG

2024年1月25日  
発売予定

● カプコン ● ¥6,589 (税込) ● ダウンロード版: ¥5,990 (税込)

法廷バトルゲームとして人気の「逆転裁判」シリーズ。そのなかから、新たな主人公の登場で話題を呼んだ『逆転裁判4』以降の3作品をHD化し、1つのパッケージで発売!



HD化されて高解像度化!  
逆転劇が鮮明に!!

▲HDグラフィックに高解像度化され、王泥喜たちの動きが鮮明に。また、テキストも読みやすくなリ、プレイフィールも向上。

異議あり! の声が法廷に  
ふたたび響く

収録タイトル シリーズの転機となった『逆転裁判4』以降の3作品が遊べる

### 逆転裁判4

新米弁護士・王泥喜が挑む  
殺人事件の真相とは!?

2004年発売。舞台は「逆転裁判3」の7年後で、主人公は新米弁護士・王泥喜法介にチェンジ。主要キャラクターも一新された。

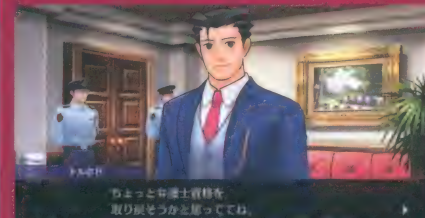


▲新たな主人公・王泥喜の登場と、彼が初めて担当する殺人事件の依頼人が前作までの主人公・成歩堂龍一、という展開が話題になった1作。相手のウソを「みぬく」王泥喜の能力が逆転のカギとなる。

### 逆転裁判5

先輩弁護士・成歩堂龍一が  
8年ぶりの弁護に挑む

主人公は8年ぶりの弁護に挑む成歩堂龍一。事件の真実ではなく、勝利を争うことが目的になった「法の暗黒時代」の物語を描く。



▲初の3D化作品。劇中では成歩堂と王泥喜、そして新米弁護士の希月心音が活躍する。声のトーンから感情を聞き取る心音の「ココロスコープ」などを駆使して、事件解決に挑んでいく。

### 逆転裁判6

日本と異国をまたぐ事件に  
王泥喜&成歩堂が立ち向かう

成歩堂龍一と王泥喜法介のダブル主人公作品。異国のクライン王国と日本でそれぞれが追いかける事件が、1つの事件へ収束していく。



▲成歩堂は旅行中のクライン王国で、霊媒で判決が決まる弁護士不在の裁判に巻き込まれる。一方の王泥喜は日本で事務所の留守を預かっていた。綾里真宵など人気キャラが多数登場する点にも注目だ。



# “逆転劇”をこの1本で体験せよ!!

## Game Play & Character

### 「探偵パート」で事件の証拠をつかみ 「法廷パート」で犯人のムジュンを追求!

シリーズで一貫する信念は、不利な状況に置かれた被告人の無罪を信じ、勝ち取ること。そのためにも、「探偵パート」で事件現場を調査して証言や証拠品を集め、「法廷パート」ではそれらを駆使して検事とのバトルに挑んでいこう。

#### 探偵パート 事件現場で裁判に使える証拠と証言を収集

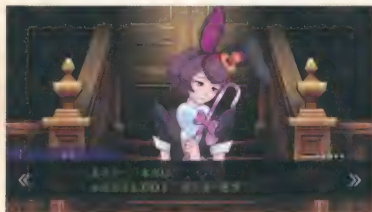
王泥喜たち弁護士がまずやるべきことは、事件が発生した現場を調べて証拠品を集め、関係者から証言を聞き出すこと。なお、3Dが採用された「逆転裁判5」以降は、証拠品や現場をさまざまな角度から調査することになる。



証拠品ファイルに  
収められた情報は、  
裁判でムジュンを突  
く武器となる。

#### 法廷パート 集めた証拠と証言を武器に証人や検事と戦う

法廷パートでは被告に対して尋問が行われる。そのやり取りで武器となるのが、探偵パートで集めた証言や証拠品だ。弁護士  
の無罪を信じて全力で“逆転無罪”を勝ち取ろう。なお、尋問などで規定回数を間違えるとゲームオーバーとなるので要注意!



▲証言のムジュンを突いたり証拠品を突きつけたりして、無罪への道を切り拓こう!!



### “逆転劇” に挑む弁護士たち

ここでは3つの作品で活躍する弁護士たちを紹介。3人はそれぞれ、事件の証拠や証言を集めるための特別なチカラを持っている。その力を駆使して、無実と信じる被告人たちを胸のすく“逆転劇”へと導いていこう。

**成步堂龍一**  
CV: 瑞穂 みづみ  
成歩堂なんでも  
事務所の新米弁護  
士。感情を読み取  
り、300回の証言  
を聞く能力を持つ。

**王泥喜法介**  
CV: KENN  
紅いスーツに尖  
った前髪がトレード  
マークの新米弁護  
士。愛称は「オ  
ドロキくん」。

**成步堂龍一**  
CV: 近藤 孝行  
ギザギザの髪型  
と青いスーツがト  
レードマークの弁  
護士。一時は弁護  
士を引退していた。

### スペシャルコンテンツや 新機能にも注目しよう!

本作では、特典としてコンテンツを多数用意。楽曲の再生やイラストなどのライブラリ、オリジナル版で配信された有料ダウンロードコンテンツの収録など、どれもスペシャルな内容だ。また、新機能も追加。かつてオリジナル版をクリアした人も、また遊びたくなること間違いなしだ。

録など、どれもスペシャルな内容だ。また、新機能も追加。かつてオリジナル版をクリアした人も、また遊びたくなること間違いなしだ。

## CONTENTS

ゲーム本編以外でも楽しめるさまざまなコンテンツを用意。「アートライブラリ」では、本編3作品をクリアすることで、著名イラストレーターによる計4点の新規描き下ろしイラストが閲覧できる。

- ※オーケストラホール：オーケストラコンサート演奏曲を含む計175もの楽曲が聴ける
- ※アートライブラリ：設定画や短編アニメのほか、新規描き下ろしイラストも収録
- ※アクションスタジオ：好きなシチュエーションをカスタマイズして再現できる
- ※有料コンテンツなど：オリジナル版の有料コンテンツや早期購入特典も収録



オーケストラホール



アートライブラリ



アクションスタジオ



有料コンテンツなど

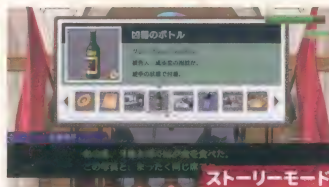
## NEW SYSTEM

ゲームプレイに役立つ新要素。なかでも注目は、「探偵パート」や「法廷パート」がすべてオートで進み、まるでTVドラマを鑑賞しているような感覚で物語が楽しめる「ストーリーモード」だ。

- ※タイトルランチャー：初プレイ時から好きなチャプターでスタート可能
- ※ストーリーモード：すべてオートで進むドラマ鑑賞風のプレイが楽しめる
- ※バックログ：メッセージの履歴が確認できる（『逆転裁判4』に追加）
- ※対応言語の追加：テキストや音声も7言語に対応



タイトルランチャー



ストーリーモード



バックログ



対応言語の追加





# 英傑たちがしのぎを削る

歴史シミュレーションゲーム

## 三國志8 REMAKE

名だたる君主や武将となり、武力や知略を尽くして天下に覇を唱える人気歴史シミュレーション『三國志Ⅶ』。その大規模リメイク作品がSwitchにやってくる！

三國志8  
Remake

Nintendo Switch

SLG

2024年  
発売予定

● コーエーテクモゲームス ● 価格未定

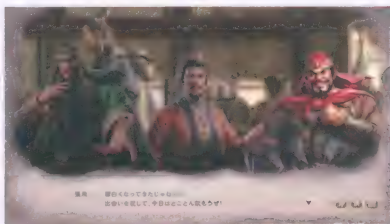
### 本作ならではの新規要素

全体的なボリュームアップや戦闘システムの刷新など、三国時代の争いをさらに盛り上げる新要素が満載。その詳細を見ていこう。

一

#### シリーズ最多の武将&シナリオで ボリュームアップ

武将数は『三國志Ⅶ』では約600人だったが、1000人に増加。歴史上の事件をモチーフにしたシナリオ数も55本以上に増えている。国を治める君主やそれに仕える武将、ときには主を持たない在野の武将となり、激動の時代を生き抜こう。



▲関羽や張飛といった有名な武将たちのドラマや新たな展開を堪能できる！

二

#### 武将の深堀りやif展開が楽しめる「演義伝」

「演義伝」はイベントの条件や結果、分岐などを確認しつつ、好きなようにプレイできるという新要素。これにより、イベント発生を狙いやすくなった。



▲「董卓暗殺」イベントでは、呂布が董卓を討つという史実どおりのストーリーが展開。

▲特定条件を満たして「董卓の逆襲」に分岐させれば、ifのストーリー展開に！

三

#### 武将の「宿命」が 新たなドラマを生む

武将同士を結ぶ運命を示す新要素だ。良い関係になりやすい「相生（そうせい）」と、悪い関係になりやすい「相克（そうこく）」があり、状況に応じて関係が変動。史実でかわりの薄い者同士も、展開しただけは「宿命」で結ばれることも。

く）があり、状況に応じて関係が変動。史実でかわりの薄い者同士も、展開しただけは「宿命」で結ばれることも。

▶孫策と親密度が高い周瑜を組ませると「連携」により技術の向上が強化。「連携」は戦闘でも発生。



▲相関図では、武将たちの人間関係を把握可能。プレイで変動する「宿命」の状況も確認できる。

相関図で関係性を確認



# 激動の三国時代を戦い抜け!

## 極上のクオリティで楽しめる『三国志VIII』のリメイク版

「三国志」シリーズのなかでも人気の高い『三国志VIII』（2001年発売）に、グラフィックの強化や新システムの導入など、多彩な追加要素を施したリメイク作。今回は、注目の追加要素を中心に紹介していく。

### 『三国志』シリーズの特徴

- ◆中国の三国時代をモチーフにした壮大な歴史シミュレーション
- ◆中国史に名を残す稀代の君主や武将となってプレイできる
- ◆内政で国力を高めたり、優秀な人材を登用したりと、シミュレーション要素が豊富
- ◆兵種の違いや武将の戦法、策略などを駆使した戦闘も本格的

### 『三国志8 Remake』のゲームサイクル



## 四 戦闘を彩る各種要素もより多彩に!

多彩な戦術を駆使する戦闘が楽しめるのも本作の魅力。そのなかでも注目すべき要素を紹介しよう。

### 兵種の選択が勝敗を分かつ

▼山や森の移動が得意な軽歩兵や、遠距離攻撃を行える弓兵などを編制。



▲火計が成功すれば、敵部隊にダメージを与えたり、地形を炎上状態にできたりする。衝車や投石を編制すれば、攻城戦に有利な戦法を使用可能だ。

う。ほかにも戦場マップの刷新をはじめ、より遊びやすくなるようにバランス調整が施されている。



▲戦闘前の準備では、戦場マップの確認や、部隊の配置、罠の設置ができる。



▲戦闘中、敵武将との一騎討ちが発生することもある。3Dモデルで表現された迫力のアクションシーンと共に、互いの武の極致で決着をつけよう。

### 注目

### 武将たちの能力を示す武将ステータスが一新

内政や軍略に影響を及ぼす能力を示すのが武将ステータスだ。本作ではほかのシリーズ作品で好評だった項目が追加され、武将の個性をより際立たせている。

#### 主な新ステータス

#### 個性

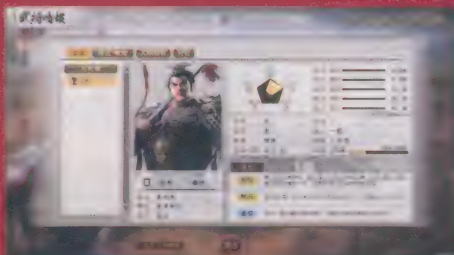
武将が持つ特殊能力。戦闘などの特定の状況下で効果を発揮し、状況を有利にできる。

#### 戦法

戦法は部隊を率いたときに利用できる。使える戦法が多ければ、それだけ臨機応変に対処できる。

#### 特技

内政や戦闘、一騎討ちなど、ゲーム内のさまざまな場面で発揮される特殊技能だ。



▲武力や知力といったステータスも重要だが、個性や戦法の有無で武将の運用の幅は大きく変わる。





◀ アトラス×ヴァニラウェア20周年記念作品 ▶

仲間と手を携え巨悪を討て!

# 超王道のファンタジー・ シミュレーションRPGが登場

20年にわたりタッグを組んできたアトラスとヴァニラウェア。その両社が手掛ける新作は、仲間と出会いながら巨悪に挑む超王道のシナリオと高い戦術性が融合したシミュレーションRPGだ。



どこか懐かしくも  
新しさを秘めたS・RPG!!

◀ 1990年代の名作S・RPGが持つ懐かしさ、重厚な空気感と、新たなゲーム体験を一度に味わうことができる。

## ユニコーンオーバーロード

Nintendo Switch

S・RPG

2024年3月8日  
発売予定

●アトラス ●¥8,778 (税込) ●ダウンロード版: ¥8,778 (税込)  
●限定版: ¥17,578 (税込) ●ダウンロード豪華版: ¥13,178 (税込)

## World & Story

フェブリス大陸を舞台に解放軍と新生ゼノイラ帝国の戦いが描かれる

物語の舞台であるフェブリス大陸は人間、獣人、エルフ、天使といった多様な種族たちが暮らしており、かつて5つの国家で形成されていた。だが、十年前にガレリウスが率いる「新生ゼノイラ帝国」に侵略され、その全土が帝国の支配下に置かれている。



5つの国からなる  
広大な大陸を冒険

◀ 北方に位置するバストリアスは雪深く、南方のエルヘイムは緑豊かと、国ごとに特徴が異なる。

### フェブリス大陸



#### アルビオン教国

大陸の西部にあるパレヴィア島が領土。パレヴィア正教の教皇を頂点とした宗教国家で、有翼人が多く住まう。



#### バストリアス

全域が寒冷地帯なのが特徴で、多彩な獣人の種族が暮らす。現在は王政ではなく氏族会議が国政を束ねている。



#### エルヘイム

エルフとダークエルフが治め、巫女を頂点とする独自の統治体制を持つ。他者は迷いの森に阻まれ侵入が困難。



#### コルニア王国

大陸最大の領土を誇る。主人公の母、イレニアが治めていた。

#### 主人公の祖国



#### ドラケンガルド王国

山岳や砂漠地帯が領土で、豊富な鉱物資源を有する王国。コルニア王国とは昔から国境紛争が絶えない。

### CHECK

かつて世界の大半を支配したゼノイラ帝国と侵略者・新生ゼノイラ帝国とは?

ゼノイラ帝国は、高度な文明と技術で世界を席巻するも、一日で滅んだ幻の国。何らかの災いが原因とされるが……。ゼノイラ帝国紋章



▲ 今回の戦乱の中心は、ゼノイラ皇帝の末裔と称するガレリウス。

▶ ヴァルモアと名乗るコルニアの優れた将軍だったが、突如反乱を起こした。

ガレリウス

CV: 玄田 哲章



# Character

## 祖国を追われたアレインのもとに集う60人以上の仲間たち

ガレリウスの反乱により、祖国コルニアを追われたアレイン。物語はそんな彼を主人公に進み、アレインのもとには同じく新生ゼノイラ帝国に反目する頼もしい仲間たちが集うことになる。



新生ゼノイラ帝国に追われし者たちが次々と集結



◀60人以上が仲間になり、選べる兵種も60種類以上。S・RPGとして、かなりの大ボリュームだ。

### CHECK

母・イレニアの奮闘により  
幼きアレインは祖国を脱出

反乱の報を受け、イレニアは一子であるアレインを真っ先に逃す決断を下す。



◀剣を取りガレリウスに挑むイレニアだったか……。



アレイン

CV: 浦和希

幼少時に反乱に巻き込まれ、ジョセフとバレヴィア島に逃れた旧コルニアの王太子。



スカーレット

CV: 直田 姫奈

バレヴィア正教の司祭で、アレインの幼なじみ。アレインの旅に同行して島を出る。



レタス

CV: 入野 自由

バレヴィア島で暮らすアレインの幼なじみ。アレインと共にジョセフから剣技を学んだ。



ジョセフ

CV: 山路 和弘

十年前の反乱時にイレニアからアレインを託された、旧コルニアの聖騎士。



イレニア

CV: 甲斐田 裕子

◀文武に優れた威厳ある女王。大国であるコルニアを大過なく統治してきた。

# System

## フィールドを自由に探索しながら地域を解放して進む

本作の大きな目的は、帝国に支配された地域を解放すること。フィールドを探索しながら帝国軍から町を解放して施設を利用したり、寄り道して仲間を集めたりして自軍の戦力を拡大していく。ここではプレイヤーがやるべき行動をいくつか紹介する。



### 移動中に発生する 遭遇戦で報酬を得る

▶ステージでの戦闘以外に、移動中に敵と遭遇することもある。倒すと皆で使える勳章を獲得できる。



### 移動中にクエストが発生するケースも！

◀フィールドの移動中にはクエストも発生。クリアすれば報酬を得られるので、積極的に挑戦しよう。

### 施設の解放 町や砦を解放すると施設が利用可能に

クエストのステージ戦で帝国に勝利すると、武器屋や道具屋の施設が使用可能になる。



▲武器を新調すれば戦力アップが見込める。また、解放後は周囲の敵が消えて探索が楽になる。

### 交流 仲間たちと親交を深めて自軍を強化

戦いや食事などで仲間と親交を深めることが可能。親密になればさまざまな恩恵も得られる。



▲親密度を上げる手段の1つが宿屋での食事だ。“ヴァニラ飯”と評判のビジュアルにも注目。

### 戦場 敵部隊とフィールドで接触するとリアルタイムバトルに突入

戦闘が発生すると戦場へ移動。そこでは敵味方が互いの拠点を落とすべく、リアルタイムで



▲戦う前に大事なのが、進軍させる部隊の編成。役割をハッキリさせてしっかり活躍させたい。



▲部隊同士がぶつくと戦闘画面に移行。見ごたえある迫力のバトルシーンが展開される！





# BAR ステラアビス



## 現実と異世界を結ぶ BAR "ステラアビス" へようこそ——

都会の片隅に佇む隠れ家のようなバー“ステラアビス”。ここを訪れた主人公はマスターから酒を振る舞われ、眠った人間の見る“ヨイの世界”へ落とされて顔と腕を奪われてしまい……。本作はそんな主人公が世界の謎を解くため、同じようにバーで出会う常連客と酒を酌み交わし、協力して異世界探索を進める風変わりなゲームだ。

ヨイの世界の  
神のしもべ

ティブシ

CV: 村瀬 迪



ゆるかわ系な神のしもべ。“ヨイの世界”について右も左もわからないサマヨイを導く。



顔と腕を失った  
サマヨイビト

サマヨイ

CV: 森 なな

日々疲れ、風に舞うチラシに導かれてバーを訪れた主人公。マスターにすすめられたカクテルで、“ヨイの世界”に囚われてしまう。

### BAR ステラアビス

Nintendo Switch

S・RPG

2024年2月29日  
発売予定

● 日本一ソフトウェア ● ¥7,920 (税込) ● ダウンロード版: ¥7,920 (税込)

#### BARステラアビス



マスター

CV: 清水 咲

神秘的な雰囲気を漂わせるバーのマスター。“ヨイの世界”への案内人でもある。



冒険の拠点となる  
現実世界の隠れ家的なバー

冒険の拠点となるステラアビス。主人公はここで常連客と酒を酌み交わし、探索に有利な効果を得ていくことになる。ここを訪れる常連客は8人の男女で、それぞれが問題を抱えているらしい。

常連客と酒を酌み交わして  
ダンジョン攻略の準備



◀お酒「カクテル」は約300種類。獲得経験値増加や特定のステラの出現率を上昇させるなどの効果を持つ。



▲常連客たちと相席すると会話スタート。肯・否・笑・疑の相槌を打ちながら酒を飲み、会話を盛り上げよう。

#### 異世界 ヨイの世界



突入するたびに姿を変える不思議な異世界

ヨイの世界はプレイするたびに姿を変えるダンジョン。徘徊するモンスターを倒しながら、最奥を目指そう。

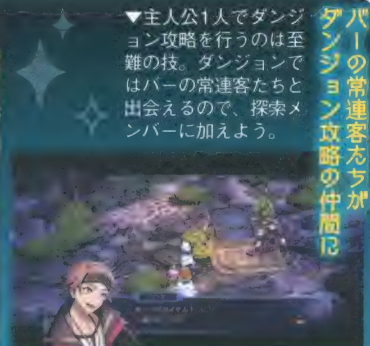


戦闘はターン制の  
シミュレーションRPG

▲ダンジョンを探索中、徘徊するモンスターに接触すると、マス目状の戦闘用マップに移行。キャラクターが習得している技を駆使しながら、襲い来る敵と戦っていくことになる。なお、技は星座の力である“ステラ”を使って強化することが可能だ。

星座の力“ステラ”を手に入れてキャラクターを強化

▶“ステラ”は約130種あり、探索中にランダムで出現。技1つに4つまで装備可能で、攻撃範囲拡大や威力増加などの効果がある。



バーの常連客たちが  
ダンジョン攻略の仲間になる

初回生産限定で  
スペシャルな特典が!

ゲーム内BGMより厳選した8曲を収録したデジタルサウンドトラックのダウンロードコードを、初回生産分限定でパッケージ版に同梱。

©2024 Nippon Ichi Software, Inc.



# スプリガン 裏解決屋として社会の闇に挑め!

## THE LEGEND OF HEROES 黎の軌跡 クロノキセキ for Nintendo Switch

英雄伝説 黎の軌跡  
for Nintendo Switch

Nintendo Switch

RPG

2024年2月15日  
発売予定

●日本ファルコム ●¥5,940(税込) ●ダウンロード版 ¥5,940(税込)

### 人気RPG「黎の軌跡」がSwitchに登場

日本ファルコムの人気ストーリーRPG「軌跡」シリーズの作品で、カルバード共和国を舞台にした『黎の軌跡』のSwitch版。主人公のヴァンとなってさまざまな裏稼業をこなしながら、共和国を揺るがす大事件の解決を目指す。

#### Check 「軌跡」シリーズとは?

“導力”と呼ばれるエネルギーによる文明が発達した、ゼムリア大陸を舞台に描かれるRPGシリーズ。大国間の対立や秘密組織の暗躍で引き起こされる世界の危機に、若き英雄たちが立ち向かう。



◀ヴァンはアニエスとの出会いをきっかけに、共和国の各地で依頼をこなしていくことに。その過程で、彼の周りに新たな絆が生まれる。



オーブメントなどの  
カスタマイズ要素も充実!

▲戦術オーブメント《Xipha》にクオーツと呼ばれる結晶回路を組み込むと、導力魔法の使用やステータスの強化が行える。



アニエス・クローデル

CV 伊藤 美来

年齢: 16歳

武器: 導力杖(オーバースタッフ)



ヴァン・アークライド

CV 小野 大輔

年齢: 24歳

武器: 撃剣(スタンキャリバー)

名門《アラミス高等学校》に通う1年生。盗まれた曾祖父の遺品の捜索をヴァンに依頼した縁で、彼の助手として活動していくことになる。

裏稼業を請け負う「裏解決屋」の青年。ドライに見えて自分なりの筋を通すタイプで、面倒見もいい。車やスーツに目がないという一面も。

### バトル Battle 2つのバトル形式を シームレスに切り替えつつ戦え

バトルはフィールド上で徘徊する敵とそのまま戦う「フィールドバトル」と、攻撃などの行動を選ぶ「コマンドバトル」を任意で切り替えられる。切り替えはボタン1つでいつでも可能。戦況に応じて切り替え、有利に戦おう。



フィールドバトル



▲行動順に沿って敵味方が攻撃や防御を選択。各キャラの特殊攻撃「クラフト」なども使用できる。

◀武器でアクションを行う。これで敵を気絶させてから「コマンドバトル」に入ると、有利な状況から戦える。

黎の軌跡  
用語集

【裏解決屋】: 探偵業や交渉役、魔獣討伐など多彩な依頼を請け負う稼業。法に触れかねないグレーな仕事に携わることも。【導力】: 約50年前に発見された神秘のエネルギーで、“導力器”と呼ばれるユニットを起動可能。生活用品から軍事技術にまで利用されている。【カルバード共和国】: ゼムリア大陸中西部に位置する大国。戦争の賠償金などで未曾有の好景気が訪れ、経済も軍事も大陸随一に成長中。



# EDFのブラザー諸君！ 四角い地球を 侵略者から再び守り抜け！！

## 四角い地球に再びシカク現る!? デジ地球防衛軍2 EARTH DEFENSE FORCE: WORLD BROTHERS

四角い地球に再びシカク現る!? デジ地球防衛軍2  
EARTH DEFENSE FORCE: WORLD BROTHERS

Nintendo Switch

ACT

2024年  
発売予定

● ディースリー・パブリッシャー ● 価格未定



巨大鉄角生物

### デカランチュウ

▲クモのような外見が特徴で、こちらも歴代シリーズで定番の敵。酸を含んだ糸で隊員たちを絡め取り、苦しめる。

### 突撃型甲殻生物 ギザンダー



▲歴代シリーズでおなじみの敵。見た目がアリとあななどと、強力な突進と酸に命を奪われる……。

### 歴代のEDFを苦しめた レジェンド級の侵略者たち

四角い地球をバラバラにした6隻のマザーシップ。そこから送り込まれる侵略者たちは、歴代シリーズで見慣れたヤツばかりだ。ここではそのいくつかをピックアップ!!



EDF総司令  
CV: 森 功至



### 怪生物 アーケルス

▲『地球防衛軍5』から初登場。飛び上がった回転したりと、巨体に似合わずアグレッシブに動く敵だ。

### 人型海洋生物 スフィロ

▲『地球防衛軍6』から登場した人型の巨大生物で、本作初登場。皮膚から液体を噴出するため、周囲は霧に包まれてしまう。

＜＜＜CHECK＞＞＞

### 侵略者たちはおもに4つのタイプに分類される

侵略者は人類の何倍もの大きさがあるうに、圧倒的な物量で襲撃してくる。その手強さは絶望的だ!

<判別している侵略者のタイプ>

巨大生物：昆虫や海洋生物がモチーフ

機械兵器：人類を抹殺するために作られた機械

異星人：二足歩行を行う異星人

巨人?：EDFの陸戦兵の姿をした巨人兵



また敵が  
ちょびちょび  
来ますよー

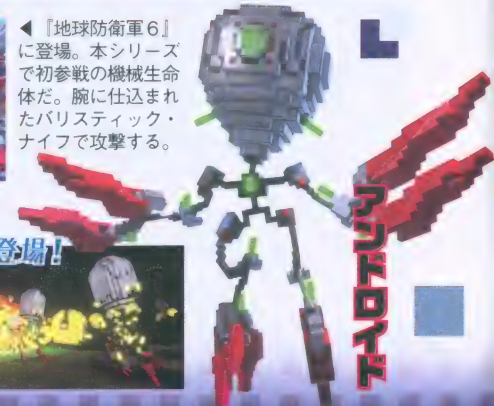
オペレーター

CV: 宇佐美 涼子



### 爆弾を武器にする アンドロイド擲弾兵も登場!

▶機械生命体の一種で、腕部に黄色く光るグレネードを装備。攻撃目標に接近し、自分もとも爆砕する自爆型だ。



▲『地球防衛軍6』に登場。本シリーズで初参戦の機械生命体だ。腕に仕込まれたバリスティック・ナイフで攻撃する。





# 『ドラゴンクエストX オンライン』

## 新バージョンの舞台は……

## 未知の世界「果ての大地ゼニアス」!

大きな舞台が新たに登場する追加パッケージの最新弾、バージョン7『未来への扉とまどろみの少女』の情報がついに公開。アストルティアとは異なる世界「果ての大地ゼニアス」を舞台に、新たなキャラクターとの出会い、そして新たな冒険が幕を開ける!



存在が……  
消えていく!?

▲エーネ王国での演説のさなか、式典に参加した人々が消滅して……!?

脅威を告げる  
フードの少女

▶すべてを消失させる「創失」がアストルティアを蝕んでいくという。



### 「ドラゴンクエストX オンライン」とは

インターネットを通じて多数のプレイヤーが1つの世界で同時に遊ぶMMORPGだ。2012年からサービスを開始。SwitchのほかPCやPS4でプレイできる。



### ドラゴンクエストX

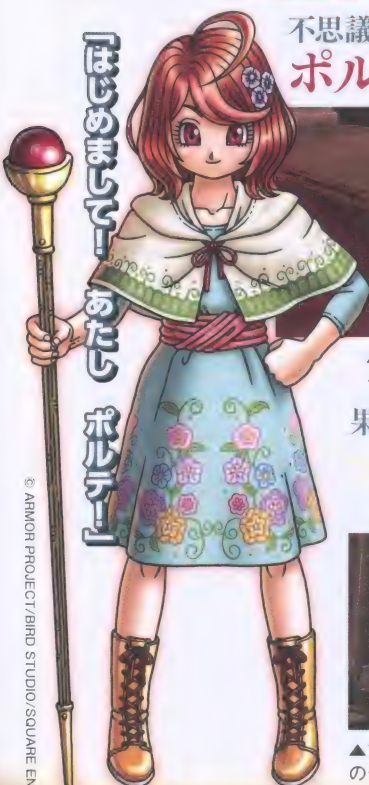
未来への扉とまどろみの少女 オンライン

●スクウェア・エニックス ●¥4,950(税込) ●ダウンロード版:¥4,950(税込)  
●オールインワンパッケージ version 1-7: ¥5,940 (税込)

Nintendo Switch

RPG

2024年3月21日  
発売予定



「はじめまして! あたし ポルテ!」

不思議な術を操る少女

ポルテ CV:???



▲主人公の旅を助ける仲間。フードの少女に似ているが……?

果ての大地ゼニアスで  
出会う少年

ラキ CV:???



▲アストルティアに満ちる「創生のチカラ」に詳しい様子だが……。



「やつらを傷つけるために  
ほんとうに必要なのは……創生のチカラ」



### 新たな職業「竜術士」

魔法使いと魔法戦士の鍛錬を積んだものが転職可能。巨大な竜へ姿を変える「ドラゴラム」を使うことができる。



ガーディアンに続く、  
第2のマスタークラスだ!

本作をプレイするには?

オンライン版『ドラゴンクエストX』の『目覚めし五つの種族』『眠れる勇者と導きの盟友』『いにしへの竜の伝承』『5000年の旅路 遥かなる故郷へ』『いばらの巫女と滅びの神』と『天星の英雄たち』のすべて、または『ドラゴンクエストX オンライン オールインパッケージ version 1-6』のソフトおよびプレイ権利が必要です。



# 新要素がたっぷり詰まった 競馬シミュレーションシリーズ最新作!



競走馬を生産する牧場主兼、レースを走らせる馬主となり、最高の競走馬づくりを目指す競馬シミュレーションシリーズの最新作。自ら育て上げたアイドルホースと共に「競馬ブーム」を巻き起こそう。ほかにも、日本競馬史を迫体験できる史実イベント「競馬ヒストリア」などが新登場。よりパワーアップした競馬体験が楽しめる。

## 能力エディットが可能に



▲史実馬の能力を変更できるエディット機能。前作「WP10」で登場したウマノナも設定可能だ。

# 競馬シミュレーションゲーム Winning Post 10 2024

Winning Post 10 2024

●コーエーテクモゲームス ●¥9,680 (税込)

Nintendo Switch

SLG

2024年3月28日  
発売予定

## レースシーンがさらに強化!



▲「ダート3冠」&「ナイター」の強化で、ファン待望の「ダート3冠」のレースシーンはかつてない臨場感に。



## 本作から登場する数々の新要素に注目!

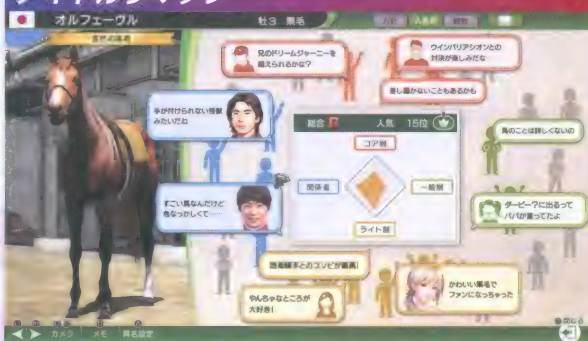
ここでは、「競馬ブーム」「アイドルウマップ」「競馬ヒストリア」について判明している内容を紹介しよう。また、2024年から創設される「ダート3冠」のゲームへの導入や、強い競走馬を生産する際に活用される新たな配合理論の追加、レースの録画・再生機能の搭載、『WP10』のセーブデータ運動特典としてスペシャル馬を含む国内の好きな種牡馬&繁殖牝馬が入手可能になるなど、ほかにも新要素は多数。さらに、「WP9」シリーズで評価の高かった「決戦図」「異名」が進化して復活するなど、注目すべき情報は目白押しだ。

### 競馬ブーム



▲強いだけでなく個性豊かなアイドルホースを育成し、競馬ブームを巻き起こそう。競馬ブーム中は競走馬育成への効果の発生に加え、競馬界にもさまざまな影響が。

### アイドルウマップ



▲関係者、ライト層、一般層、コア層の評価や期待の声をチェック。これらを参考に人気をアップし、愛馬を競馬界の主役へと導こう。

### 競馬ヒストリア



▲優れたたちの宿命を描くイベントで、日本競馬の軌跡を体感できる。ファンの盛り上がりにも影響し、「競馬ブーム」へとつながることも。



## ブレードキメラ

Nintendo Switch

ACT

●開発: Team Ladybug, WSS playground  
●販売: PLAYISM ●価格未定

2024年春  
発売予定

### 近未来の大阪が舞台の探索型ACT

『Touhou Luna Nights』『ロードス島戦記-ディードリット・イン・ワンダーラビリンス-』といった2D メトロイドヴァニアを手掛けたTeam Ladybug のオリジナル作品。近未来の大阪が舞台のACTだ。



◀突然現れた異形の怪物や幽霊たちに支配され、日々戦いを余儀なくされている近未来の大阪。主人公のシンは「聖祭協会」の戦士だったが、ある日、輝く美貌の妖魔「ルクス」と出会い、共に生きるようになった。



▲シンは両手に異なる武器種を自由に組み合わせて装備できる。また、スキルツリー型の成長システムを採用しており、スキルを解放しての強化が可能だ。



主人公のシンは「  
名ラの妖魔ハンター

◀▲シンは、3年前に瓦礫の中から冷凍保存状態で発見された謎の男だ。過去の記憶を失っており、その手がかりを魔剣「妖蝕刀」に求めて、妖魔との戦いに身を投じることになる。

▶ピクセルアートに定評のあるTeam Ladybugによるガンアクションのモーションも見どころだ!

Team Ladybug 自身の  
ガンアクションも堪能!



## The Star Named EOS ～未明の軌跡へ～

Nintendo Switch

AVG

●開発: Silver Lining Studio ●販売: PLAYISM ●価格未定

2024年春  
発売予定

### 写真撮影と謎解きを組み合わせた新感覚AVG

カメラで写真を撮ることでパズルや謎を解き、写真に残る母親の足跡をたどっていくアドベンチャーゲームだ。細部まで描き込まれたアーティスティックなグラフィックによる、感動的な物語を体験してみよう。



若き写真家「Dei」が母親失踪の真相に迫る  
Deiが母との思い出である手紙と写真を眺めていたある日、記憶の彼方から聞こえてきた、母のような声。それに導かれるように、彼は母の過去の真相を探ることになる。



海外で高い評価を得た  
アートスタイル!

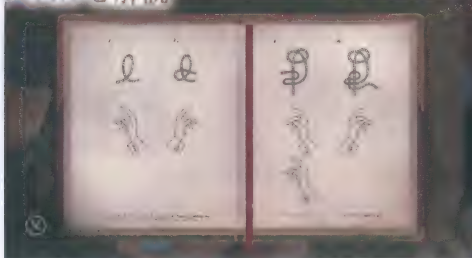
▲海外のゲームイベントで最優秀ビジュアルデザインを受賞するなど、本作の手描きグラフィックによるアートスタイルは発売前から高い評価を獲得。



残された  
写真を頼りに  
過去を再現する

▲記憶の断片から想い出を再現し、それを撮影して謎を解き明かしていく。

アートの中に秘められたヒントをもとに  
パズルを解読



◀▲母の記憶を再現する際はアートの中にあるヒントを活用し、ちょっとしたパズルに挑戦するケースもある。



## デジプラコレクション まるごと鉄道!ミニ ～JR西日本編～

● ジー・モード ● ダウンロード専売: ¥1,480 (税込)

Nintendo Switch  
SLG  
配信中

### 理想の鉄道模型&風景を作り出そう!

JR西日本の3つの車両の模型に加え、風景のジオラマも作って楽しめるプラモパズル&レイアウトゲーム『まるごと鉄道!ミニ』の第2弾。好きなパーツを組み合わせて理想のレイアウトを完成させよう。ただプラモを作るだけでなく、3Dモデルをじっくり鑑賞したり、ジオラマを走らせてみたり、さらにはその姿を撮影することも可能だ。



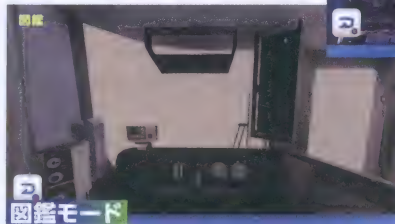
**鉄道模型が映える  
オリジナル風景を撮影できる!!**

▲外からはもちろん車内からの視点で撮影することも可能。朝や夕方など時間帯も選べる。



#### プラモモード

▲多種多様なパーツをパズル感覚で組み合わせて、鉄道模型を完成させるモード。繰り返し遊ぶことで、実際の鉄道車両の構造も把握できる。



#### 図鑑モード

## 自分だけの シチュエーションを 作成できる3大モード

#### レイアウトモード

▲レイアウトに建物や道路、山や川などのストラクチャーを配置して、オリジナルのレイアウト作りが楽しめる。

▲鉄道車両の3Dモデルや詳細なデータを閲覧可能。車内カメラに切り替えれば、運転席や客車両の内装も見られる。

### 西日本を走る 3車両が登場

本作では実在の鉄道車両の公式ライセンスを取得。細部まで作り込まれたパーツを使い、プラモ作成が楽しめる!



225系100番台

▲2016年から東海道線や山陽本線などを走っている新鋭の車両。最高速度は130Km/hに到達。



117系

▲1979年から山陽本線を走った、黄色い車体が目立つ車両。最高速度は120Km/hだ。



103系

▲1963年から奈良線を走った長寿の車両。緑の渋い車体で親しまれた。最高速度は100Km/h。

## うちトレ ～[最短4分] 筋トレ&有酸素運動～

● ポケット ● ¥6,380 (税込) ● ダウンロード版: ¥6,380 (税込)

Nintendo Switch  
ETC  
発売中

### “宅トレ”が楽しくなるフィットネスゲーム!

ネット上の動画などを見ながら自宅で運動するのが“宅トレ”。本作はそんな“宅トレ”への意欲を増進させてくれるゲームだ。プレイヤーは好きなメニューを選び、インストラクターの動きやかけ声に合わせて

運動に挑戦。こなした内容は「マイレポート」に記録され、消費カロリーや運動時間などのデータをいつでも確認できる。メニューの種類も豊富に用意されているので、体力作りやダイエットに役立てよう!

### メニューを組んでトレーニング

▶運動メニューは、運動目的や鍛えたい部位などを設定すれば自動で組んでくれる。もちろん、自分で自由に設定することも可能だ。



### ストレッチも忘れずに

◀ストレッチは、関節の可動域を広げることでケガの予防などに効果がある。ストレッチのメニューも充実しているので、運動の前後に行おう。

### 筋トレ&有酸素運動で効率よく脂肪を燃やそう



#### HIIT(筋トレ)

▲高強度インターバルトレーニングの略称。短時間でも脂肪燃焼や筋力アップの効果を期待できる。スクワットやクランチ、ジャブなど多彩なメニューが選択可能。



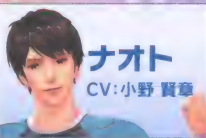
#### リズムフィット(有酸素運動)

▲ダンスやボクササイズなどの有酸素運動を指す。音楽に合わせて体を動かすトレーニングで、脂肪燃焼に効果的。ダンスのなかには“バラバラ”や“オタ芸”もある。

インストラクターの  
CVを担当するのは  
豪華声優陣!



メイ  
CV: 加藤 亜衣



ナオト  
CV: 小野 賢章



ギャビー  
CV: 小松 未可子



カルロス  
CV: 小西 克幸



エマ  
CV: 花守 ゆみり



## 5分後に意外な結末 モノクロームの図書館

●ディースリー・パブリッシャー  
●¥5,555 (税込) ●ダウンロード版: ¥5,000 (税込)

Nintendo Switch

ETC

2024年2月22日  
発売予定



オススメされた本を読み  
自分だけの本棚を作ろう

◀2人の司書、ホワイとラックを相手に会話をしていくなかで、数冊の本が紹介される。そのなかから、次に読む本を選ぼう。

## 人気のショートショートシリーズが初のゲーム化

小中学生から一般層まで幅広い人気を誇る、累計発行部数500万部超えのショートショート「5分後に意外な結末」シリーズ。笑い、恐怖、感動など趣きの異なる物語を、一編5分という短い時間で楽しめるのが特徴だ。その人気シリーズがサウンドノベルとなってSwitchに登場する。ゲームオリジナルの物語をたっぷり楽しもう。

図書館に勤める2人の司書



案内役の司書・ホワイとラックのキャラクターデザインは、書籍でもおなじみの人気イラストレーター、usi氏だ。



選んだ本を読んだあと  
8色の本棚に  
振り分けていく

▲▼本の感想を「感情サークル」に当てはめて分類。8色の本棚に収めていく。



▲▶グラフィックとサウンドで彩られた、ゲームならではの「意外な結末」を堪能できる。

ゲームオリジナルの完全新作が  
なんと100作品も読める!



## ヴァルシリア アーク ～ヒーローズスクールストーリー2～

●レイニーフロッグ ●ダウンロード専売: ¥1,980 (税込)

Nintendo Switch

RPG

配信中

## ヒーロー学園の校長となってヒーローたちを育成せよ!

ヒーロー学園の校長となってヒーローたちを育成し、世界を混乱へと導いた「古代のドラゴンの覚醒」にまつわる真実を解き明かしていくフアンタジーRPG。施設の建築などを行って学園を運営し、ヒーローである生徒たちを育成するシミュレーション要素が大きな魅力だ。



施設の建築や増築を行い  
カリキュラムを作成し  
生徒たちを育成しよう

◀ジムや研究室、図書館、カフェテリアなど、さまざまな施設が建設可能。施設を作ると「物理戦+10」といった効果を得られる。

ミッションでは  
3人パーティによる  
ターン制バトルが発生

▶世界各地で発生するミッションに生徒たちを派遣。バトルでは、生徒たちの特長に合わせた指示を的確に出すことがポイントとなる。



## アーケードアーカイブス スクランブルフォーメーション

●ハムスター ●ダウンロード専売: ¥838 (税込)

Nintendo Switch

STG

配信中

## 3種のフォーメーションを切り替えて戦い抜け!

アーケードゲームの名作を忠実に再現する人気シリーズに、1986年にタイトーから発売された縦スクロールシューティングが登場!

2機以上の仲間機を  
獲得すればフォーメーション  
チェンジが可能に



▲フォーメーションは、バランス型、地上特化型、空中特化型の3種。出現する敵に合わせて使い分けよう!





# インディーズ &ダウンロード タイトル 最前線

任天堂ハードで遊べるインディーズ  
&ダウンロードタイトルに注目!

今月の最前線

「ダイヴ・ザ・ダイバー」



潜るたびに地形が変わる不思議な海で漁をしながら、獲った魚をネタに寿司を提供する。本作はそんな生活が楽しめるアクションゲームだ。



ダイヴ・ザ・ダイバー

Nintendo Switch

ACT

発売中

● NEXON ● ダウンロード専売: ¥2,400 (税込)

## ダイビングと寿司店の運営が両方楽しめる海洋アドベンチャー



昼間は海でダイビング



夜は寿司店で店の運営

本作の主人公はダイバーのデイヴ。彼は知人のコブラの依頼で、新規開店する寿司店で使う魚を近くの海（ブルーホール）で獲る契

約を結んだ。しかし、お店は人手不足。デイヴは昼はダイバー、夜は寿司店のマネージャーとして二重生活を送ることになった。



主人公・デイヴ

頼み事をされたら断れない気のいいおじさん。ダイバーとしての腕は確かだ。



コブラ

いつもお金儲けのことを考えているおじさん。デイヴとは長いつきあいのようなのだ。



バンチョ

メニューの開発に余念がない流浪の料理人。侍のような考え方と口調が特徴のおじさん。



ベーコン博士

太古に海の中で暮らしていたという魚人族文明を研究している考古学者のおじさん。

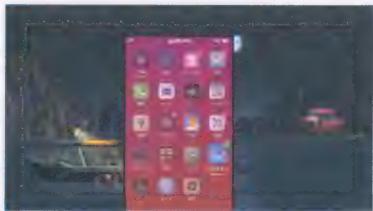


ダフ

水中銃をはじめとした各種武器や道具を開発してくれるオタクのおじさん。

### ゲーム中ではスマートフォンがメニュー代わり! 多彩な機能を1つに集約

電話での連絡、武器や潜水器具の強化と開発、お店が運営するSNSや捕まえた魚が登録されるカードの確認など、ゲームで使う主な機能はアプリになっており、デイヴが持っているスマートフォンに集約されている。物語が進んで新しくできることが増えた場合も、それ専用のアプリが自動で追加されていく仕組みだ。



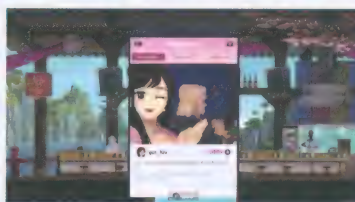
各機能がアプリに

▲スマートフォンのアプリ一覧。更新があった場合、ちゃんとアイコンにマークが付く。



武器の製作と強化

▲必要な素材を海底で集めてダフに頼むと、武器の強化や改造ができる。



SNS・クックスタ

▲寿司店はクックスタというSNSに参加しており、店主や来店したお客さんが投稿している。この評判しだいでは、VIPの来店やメディアの取材なども行われる。

潜水器具の強化

▶デイヴがダイビングに使う器具を強化すると、より深くまで潜れたり、持ち帰れる獲物や素材の量を増やせたりする。潜水器具はお金が多まった優先的に強化しよう。





## ダイビング 海中の巨大なたて穴・ブルーホールで魚を獲る

本作はプレイ中に時間が経過し、朝、昼、夜と、外の明るさが変わっていく。ダイブは夜以降に寿司店を手伝うので、基本的に朝から夕方までは、海でダイビングをする時間だ。なお、お客さんに頼まれた特別な寿司を出すため、急遽夜の海に潜ることもある。

### ナイフやモリで獲物を捕まえる

水中ではスティックで泳ぎたい方向に進む。Bボタンでナイフ、Yボタンで小型酸素ボンベや水中スクーター、Aボタンで水中銃やモリをそれぞれ使用する。いずれも対応するアイテムや武器を装備していないと使えない。さらに、潜水器具の強化具合で安全に潜れる深さが決まり、それ以上に潜ろうとすると、酸素を大きく消費してしまう。なお、獲物には体力があるので、ナイフなどで体力をゼロにするか、モリで捕まえよう。



▲体力が低い魚はナイフで何度か攻撃すると獲れる。体力が高い魚はモリや水中銃を使う。



▶獲物をモリで刺すと矢の部分からロープが伸びるので、ボタンを連打して巻き取れば魚を捕まえらる。

### 海底に沈んだ武器やアイテムを回収

この海域で沈んだ船が多いのか、海底には武器やアイテム、高価な食器などがある。場所によっては鉱石や鉄くずなども回収できるので、持ち帰って売却したり武器製作の素材にしたりしよう。



▲モリの先端の矢は、毒や炎などの攻撃ができるものと交換可能(矢のレベルで性能も変わる)。

◀水中スクーターを使うと、余計な酸素を消費せずに水中を速く移動できる。スクーターは移動距離の違う2種類がある。

### 酸素が減ったらタンクや貝で補給する

ダイビング中に気を付けられないといけないのが、水深と残りの酸素量だ。酸素が減ったら、酸素のタンクをひろうか、大きな貝を開いてそこから出る空気を補充するか、小型ボンベを使うしかない。



◀海底にある酸素のタンクは、泡が出ている黄色い容器が目印。

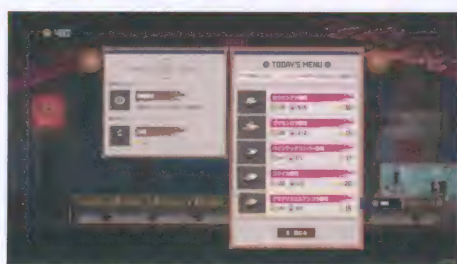
## 寿司屋の運営 寿司のネタを考え、従業員を雇い、内装を変える

ダイブが働いている寿司店は、夜以降に営業を始める。昼間も店内に入ることはできるので、ウェーターや料理人の求人募集をかけたり、パンチョにクエスト用の料理を作ってもらったり、内装を変更したりすることが可能だ。手に入れた魚しだいだが、開店直前にパンチョの協力を得て新メニューを開発

できるほか、その日に出す寿司の種類や個数を決められるなど、経営者寄りの仕事もできる。そして営業中はウェーターとして客にお茶を淹れ、なくなったらワサビを擦り、注文どおりの寿司を客に出して食器を下げればいい。効率よく働けたかどうかは、その日の売り上げで明らかになる。



◀配膳に時間がかかると怒って客が帰ってしまうので注意。



▲その日に店で出す寿司の種類と個数をメニューに登録する。材料があれば、売れても補充できる。

### VIPや珍客が来店するイベントも

◀お店が有名になってくると、メニューにない寿司を要求する客が来店するほか、メディアの取材も来る。

### ミニゲームを多数収録

ゲームを進めていると、いくつかのミニゲームに挑戦できるようになる。勝ったら必ず報酬がもらえるわけではないが、本編とはまったく異なるゲーム内容になっているので、息抜きも兼ねて挑戦してみよう。



#### メモリーゲーム

◀伏せられた18枚のカードの絵を記憶し、2枚ずつめくって同じ絵をそろえていく絵合わせゲーム。

### アニメアイドルの音ゲー



▲ダフがプレイヤーになる音ゲー。流れてくるマークに合わせてペンライトを振る。背景に歌付きのアニメーションが流れるなど、作りが凝っている。

### タツノオトシゴレース



▲海で捕まえたタツノオトシゴをレースに出場させ、順位を競う。プレイヤーは応援を送ることで、タツノオトシゴをスピードアップできる。



# クリエイターインタビュー

NEXON

ディレクター

ファン・ジェホ氏



これまでに20年近い業界経験があり、PC用『マビノギ英雄伝』のプロジェクトマネージャーや、スマホ用アプリ『ゴジラ ディフェンスフォース』のプロデューサーなどを担当した。

## さまざまな名作ゲームのエッセンスを取り入れた

——御社には“オンラインゲームの会社”というイメージを持つ方が多いと思うのですが、今回オフライン（シングルプレイ）ゲームを制作することになったきっかけは何でしょうか？

ファン・ジェホ氏（以降、ファン。敬称略）：じつはこのゲームの制作は、会社のビジネス戦略上の決定ではないんですね。あくまでも“ミントロケット”という弊社の新規ブランドのもと、小規模・低予算である代わりに、創作の自由を与えられたプロジェクトのタイトルとして作られました。本作はシングルプレイならではの楽しさ、たとえば完結性のある物語などを盛り込んで作りたいんです。キャラクターなら容姿をカスタマイズして作るのではなく、明確な性格を持った1人の人間として設定できると思っています。

——なるほど。そういうプロジェクトだったのですか。オンラインを重視されている御社でも、社員にこういったオフラインゲームを作るチャンスを与えてもらえるんですね。

ファン：それは企画によると思いますね。会社での経験をいかせるジャンルではないですから、挑戦に対して保守的な部分はあったと思いますが、社内でもテストした結果が良かったので、社の上層部も制作に同意してくれました。

——本作は企画や内容が新鮮でしたから、御社の新規ブランドにふさわしいと思われたのかもしれませんがね。そんな本作を制作するうえで、もし影響を受けた作品などがあるようでしたら教えてください。

ファン：いろいろとあります。もともとは『不思議のダンジョン』シリーズ（スパイク・チュンソフト）のように、地形が変わるダンジョンから、いろいろな資源を持ち出すローグライクふうのゲームもイメージしていたんですよ。本作の舞台になっている海のブルーホールが、そのまま地上のダンジョンに置き換わる形です。そのほかでいうと、『メタルギアソリッド ビースウォーカー』（コナミデジタルエンタテインメント）の基地をマネージメントするシステムがすごく印象的だったので、資源の管理とアルバイトの採用部分を工夫する際に、参考にさせていただきました。あとは、きっちりとしたメインストーリーと、ユーモアあ

ふれるサブストーリーがどのようにバランスをとっていくべきかについては、『龍が如く』シリーズ（セガ）に影響を受けたと言えますね。

——では、ゲームシステム以外で参考にされたことはありますか？ たえば実際にスキューバダイビングをやってみたとか……。

ファン：スキューバダイビングの経験はありますよ。私は持っていませんが、チームにはダイビングのライセンス所持者がけっこういるんです。なかには、これまでに200回以上のダイビング経験があるスタッフもいますね。そういった人たちから、本作のダイビングに関する細かい部分についてアドバイスをいろいろともらっています。

## 別の場所にある実際の海＋お店で作られた舞台

——ゲーム内の海は、背景の絵などからアジアのどこかがモチーフになっているのかなと感じました。また、パンチョ寿司は店内から海が見え、波の音が聞こえる最高のロケーションにあります。これらの海や店を考える際に、参考にした場所があるようでしたら教えてください。

ファン：ブルーホールはカリブ海にある“グレートブルーホール”を参考にしました。ところが、実際にそのブルーホールの周辺には、村などがないうらやましいんですよ。なので、お店は東南アジアの島へ遊びに行ったときの記憶で作りました。ということで、海とお店はこのゲームにしかない組み合わせなのですが、うまくつなげることができたと思っています。

——もしもパンチョ寿司のような場所にお店があったら、観光客がさぞ押し寄せるでしょうね。近くのブルーホールも世界中の魚が集まっているようなイメージがあって、観光船が出そうです。ところで、本作に収録している魚はどのような基準で選んだのでしょうか？

ファン：基本的にはフィリピンあたりのコーラル・トライアングル（インドネシア、マレーシア、フィリピンなどの周辺6か国を含む三角形の地域のこと）にいる魚がベースになっています。そこにいろいろとバリエーションを加えて構成しました。実際にサンゴ礁にはすごい種類の魚が集まっていますので、ゲームに収録する量としては十分でしたが、一部シュモクザメなどの個性の強いサメは、ほかの生息地域から持ってきています。

——ちなみにファンさんの好きな魚と寿司のネタは何でしょうか？

ファン：ダントツでウナギですね（笑）。ですが、ウナギは淡水魚なので、残念ながらゲームには入っていません。

## 海の怖さと神秘性を含むゲームについて

——私見ですが、広さや美しさ、神秘性に加え、怖さも表現した海のゲームは名作が多いと感じて

います。たとえば『サブノーティカ』（Unknown Worlds Entertainment）なら何もない状態で海に放り出されることや深海での探索、Wiiの『FOREVER BLUE』（任天堂）なら大きな魚が泳ぐ深い場所を真上から見たときなどに、自然に対するアウェー感にも似た恐怖を感じます。本作にも海に怖さや美しさを感じました。ファンさんはこれらをどう表現しようと思いましたが？

ファン：以前私はチェジュ島（済州島）に住んでいたのですが、ときどきダイビングに行ったときに海の新しさと怖さを実感しました。陸地にはない美しさを持っていないが、下手をすれば3分で命を落としてしまう場所。入るたびに環境と生態が微妙に変わり、人類がほんの一部しか分かっていない未知の空間など、好奇心を刺激する要素がいっぱいあり、まさに海は“ダンジョン”ではないかと思って、この企画を始めたんですね。

——そういうきっかけもあったんですね。本作は海に絡んだものも含めて、イベントが多いですね。ザトウクジラの親子の心温まるイベント、環境活動家（エコテロリスト）と戦う話、パンチョの過去のエピソード、ダフのオタクイベントなど、内容の幅が広いと感じました。こういったイベントを考えるときに心掛けたことは何ですか？



▲画面の奥から子供を助けるために迫ってくるザトウクジラ。少し怖いシーンだ。

ファン：本作は水中の探索のみではなく、キャラクター同士の会話もメインのゲームです。なので、海と寿司店を舞台として、各キャラクターのいろいろな話が繰り広げられるゲームにしたかったんです。――“一見無関係に見えるエピソードでも、シナリオ全体的には繋がりがあって、ゲームの終盤で見えてくる”という目標を持って作りました。

——では、ファンさんの好きなイベントがあれば、その理由とともに教えてください。

ファン：魚人族の海藻採りが飼っているオサガメが暴れるイベントがあるんですけど、オチとしてはクラゲと間違えてビニールを飲み込んでしまった、という内容なんです。なんだか現実味にありそうなことなのと、その海藻採りからすごく“地味なおじさん”テイストが出ていて、好きなイベントです。

——（笑）。本作は誇張されたネタやオマージュも含め、日本のオタク文化や寿司文化（飲食店文化）に対する理解が深い作品と感じました。これはファンさん自身がこれらの分野に詳しいからでしょうか？ あるいは、ほかの制作スタッフに詳しい方がいらっしゃるのでしょうか。

ファン：私自身、子供のときに日本に住んでいたことに加えて、ゲームやアニメのオタクだからだと思います（笑）。とはいえ、下手な使い方にな



らないよう、ゲームに反映する際はちゃんと本などで勉強してから慎重に盛り込んでいます。

## 濃い目のキャラクターとそれに対応できる主人公

——次はキャラクターについてお聞きします。まず、主人公はどのようなイメージから作られたキャラクターなのでしょうか？

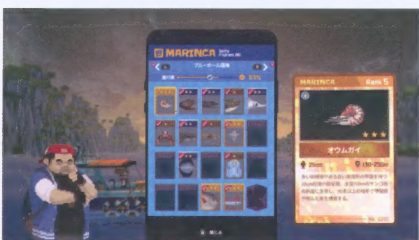
**ファン：**デイヴはお人よしで、頼みごとを断れない性格です。しかしダイビングの実力だけはしっかりしていますから、だんだんとその能力を利用して周りの困りごとを手助けしながら成長するキャラクターを作り出したかったんです。

——確かにお人よしで、巻き込まれ型の人物ですね。デイヴもそうですが、それ以上に脇を固める登場人物のほとんどは性格や見た目が濃い目に設定されています。キャラクターを考える際のポリシーなどがあれば教えてください。

**ファン：**主人公は、ほかのキャラクターの個性にゆるく対応できる性格のほうが設計しやすいと思いますね。それが成り立っていれば、主人公にぶつかってくるキャラクターの性格は、けっこう濃く設定できると思います。漫才というボケとツッコミの関係と似ているかもしれません。

——では、キャラクターのなかでデザインがすんなり決まったものと、なかなか決まらなかったものがあるようでしたら教えてください。

**ファン：**デザイン的にはあの……カードコレクターさん（サトーさん）が一番簡単に決まりました。具体的には言えませんが、参考になる明確なイラスト（参照元）がありましたので（笑）。難しかったのは悪役のジョン・ワットソンのデザインです。表面的には環境保護などの良い活動をしているのですが、裏では悪行をしている設定ですから、セリフや雰囲気微妙にその感じを出す、またはそれが翻訳でうまく伝わるかどうか悩みどころでした。



▲海の生き物のカード“マリнка”にくわしいサトーさん。キャラクターの元ネタがわかるだろうか？

——その点は表現できていたと思います。濃いキャラクターといえば、パンチョの口調や語る内容に武士らしさを感じるのですが、そういったものにあこがれているという設定があるのですか？

**ファン：**そうですね。寿司職人のこだわりは武士道と似たようなものがあると思いますので、その

料理に対する求道者の味を出したかったんです。アニメの「アフロサムライ」も一部参考にしていましたね。

——あー、なるほど。ではもう1人の濃いキャラクター、ダフはコテコテのオタク像をそのままキャラクターにしたような人物ですね。武器開発時のアニメーションが複数あったり、専用のミニゲームがあったりと、スタッフに愛されているように思いました。この点はいかがでしょうか？

**ファン：**スタッフのなかにもけっこうオタクが多いので、すごく好かれているキャラクターですね。オタクって単にフィギュアを集める、とかではなく、何かに対してものすごい深さを追求する傾向があるじゃないですか。ダフはその対象が武器製作というわけなんです。キャラクターが濃いのでいろいろと活用してしまいました（笑）。

## 自分で獲った魚を食べられる喜び

——本作の2大要素である“ダイビング”と“寿司店の運営”は、企画当初から盛り込むことが決まっていたのでしょうか？

**ファン：**いえ、もともとは深海探索と捕獲した魚の販売がメインのゲームでした。ところが、それではちょっと内容が物足りないなと思い、捕獲した魚で料理する構成を思いついたんです。じつは店のマスターが朝早くから海に潜って、捕った魚をタ方に料理して客に出すお店が実際にあったのですが、そこからインスピレーションを受けて“寿司店”のコンセプトを決めました。“自分で捕った魚がそのまま料理になる”という感覚を味わえることで、海の探検や漁がもっと楽しくなったのではないかと考えています。

——そういう感覚はありますね。初めて獲った魚がどんな寿司になるんだろうという期待もありますから。そうしてお店で提供した寿司は、ゲーム内のSNS（クックスタ）にアップロードされますよね。そこに使われる写真（イラスト）のバリエーションが多くて驚きました。何枚くらいあるのでしょうか？

**ファン：**このインタビューのために調べてみたんですけど、総計で200枚くらいありました。改めて見ても多いですね！

——クックスタを見ていると、デイヴの姪がいつのまにか来店していたり、ベーコン博士がけっこう酔っ払っていたり、よしえが店内の細かいところに目を配っていたりと、新たな発見があります。もしもレアなつづき（ポスト）があるようでしたら教えてください。

**ファン：**レアではないですけど、店長のパンチョが撮った写真はヒントがわずにちょっとボケています。これは機械音痴のおじさんが撮っているのが理由です（笑）。

——確かにピンボケの写真がありますね。そんな設定まであるとは。

## 突然始まるダフの音ゲーにはこんな秘密が……

——次はミニゲームに関する質問です。デイヴに関係した内容のミニゲームが多いなか、ダフ絡みのイベントとしてアイドルのコンサートふうの音ゲーが突然始まったのには驚きました。このミニゲームを入れたのはなぜですか？

**ファン：**弊社には実際にアイドルのライブでオタ芸をやりに日本までいく熱血スタッフがいるんですよ。そんなスタッフの経験談を聞き、ぜひゲームに入れてみたいと思ったんですが、さすがにゲームの流れにそれを入れるのは難しかったんです。そこで、ちょっと強引ですが「オタクキャラクターのダフの夢の中で実現するなら大丈夫じゃないか？」という話になり、その流れで作り始めました。このミニゲームは想像以上に反応が良くてうれしかったですね。

——そういう事情があったんですか。そういえばミニゲームは終了時にGOODやPERFECTなどの評価が出ますよね。評価の内容によって何が変わっているのでしょうか？

**ファン：**特に何も変わりません。単純にベストスコアを目指してもらうためのものです（笑）。

——そうでしたか（笑）。ところで、ミニゲームも含めてさまざまな要素が入っている本作ですが、制作中に「おもしろくなった」と手ごたえを感じた瞬間はありましたか？

**ファン：**私はずっとおもしろいゲームだと思っていましたが、やはり客観的に見ておもしろいかどうかは、あまり自信がなかったんです。結局、おもしろさというのはテストを重ねて検証しないとわからないと思うんですね。なので、いろいろなテストを通じて最適なタイミングとバランスを探りました。ゲームの体験版やSteamのアーリーアクセス版を通じて、ユーザーが不便に感じるところを少しずつ解消しているうちに、おもしろさに対して少しずつ自信がわいてきましたね。

## DLCでは本作の深掘りを続けたい

——本作の大型アップデートや続編に対する構想はありますか？

**ファン：**コンテンツのアップデートは3～4か月に1回ぐらいのペースでやろうと思っています。まだ公表できませんが、コラボレーションなども準備中ですよ。ということで、今のところは本作の続編よりも、本作のキャラクターの話をもう少し深掘りするDLCなどを作りたいですね。

——本作のようなオフラインゲームをまた作るとしたら、次はどんなゲームになりそうですか？

**ファン：**私は日本のRPG（JRPG）をプレイしながら育った人間ですから、余裕があれば本格的なJRPGを作りたいです。『MOTHER』シリーズ（任天堂）のように現代を舞台にしたタイトルもいいですし、『天外魔境』（コナミデジタルエンタテインメント）みたいにオリエンタルな内容のタイトルもいいと思います。あくまでも個人的な欲望ですけどね。

# 獲った魚の寿司を食べ、濃いキャラクターとの会話を楽しんでください



# ゼルダの伝説

THE LEGEND OF ZELDA

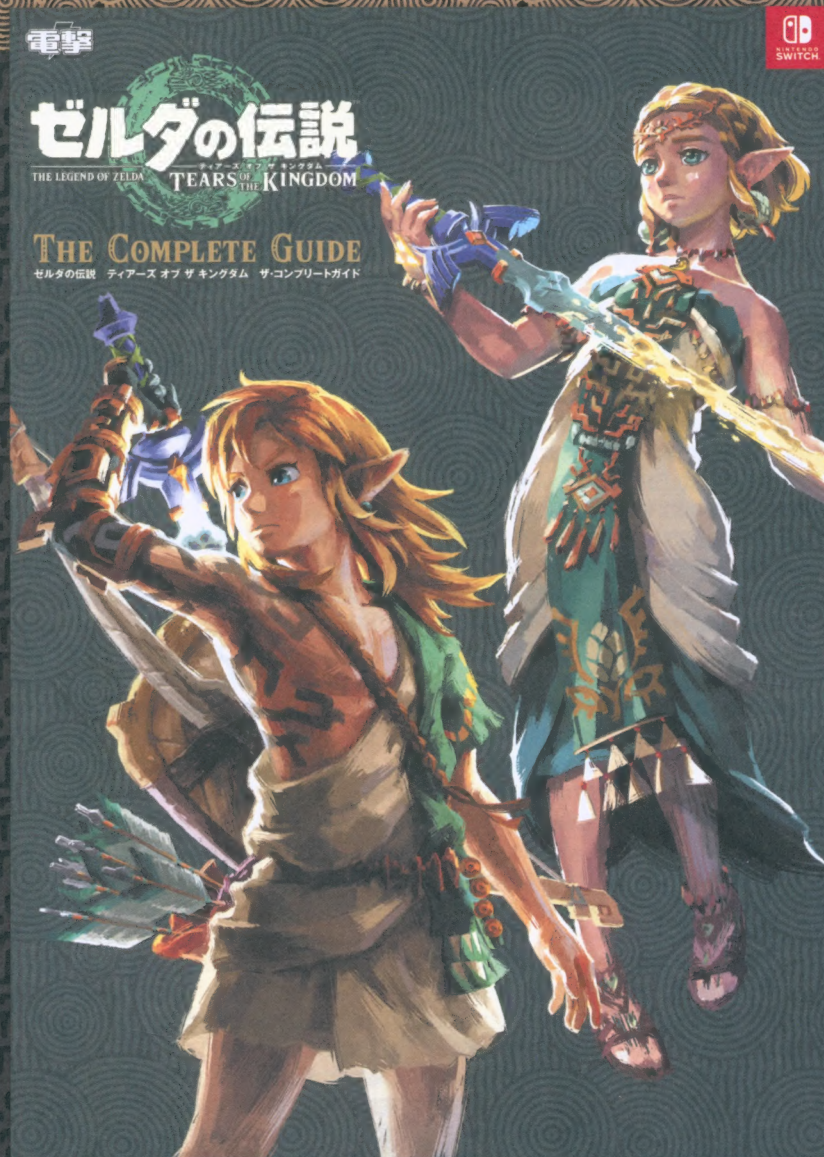
## ティアーズ オブ ザ キングダム

TEARS OF THE KINGDOM

# ゼルダの伝説

## ティアーズ オブ ザ キングダム

### ザ・コンプリートガイド



A4判／640ページ  
定価:3,300円  
(本体3,000円+税)

**好評発売中**

#### システム解説

ハイラルの地上と空、そして闇に閉ざされた地底を冒険するために必要な基礎知識を解説。リンクの新たな能力でハイラルの異変の謎を解き明かそう!!

#### ハイラルの冒険攻略

広大な世界に散りばめられた、250以上のチャレンジ要素をコンプリートに導き、破魔の祠やコロログのミ集め、洞窟や井戸など、あらゆる探索要素を徹底解説!!

#### ハイラルのエリアガイド

地上、空、地底の各世界を鳥望台ごとの15のエリアに分割して、各エリアを徹底調査。すべての地名、登場キャラクター、街や施設など全配置情報を大公開!

#### データ攻略

ハイラル図鑑の全要素にプラスして、防具や素材や料理など全アイテムの詳細データを解説。それぞれの出現ポイント、入手方法やさまざまな効果などがまるわかり!!

# ゲームクリアだけでは遊びつくせない あらゆる探索要素を完べき網羅!

© Nintendo

PR KADOKAWA

KGL  
KADOKAWA Game Linkage

KADOKAWA Game Linkage公式サイト  
<https://kadokawagamelinkage.jp/>

発行 株式会社KADOKAWA Game Linkage 発売 株式会社KADOKAWA  
〒112-8530 東京都文京区関口1-20-10 住友不動産江戸川橋駅前ビル  
※お問い合わせは左記URLのフォームから承ります



# カドイカさんの ブック アドベンチャー 2023

75th  
カドイカ 川文庫



あたらしい世界、  
見つけてみなイカ？

全国書店で  
フェア  
開催中！

対象書籍を書店で購入すると、  
**カドイカさん特製グッズ**など  
抽選で合計**75名様**にプレゼント！

- |     |                           |      |
|-----|---------------------------|------|
| A 賞 | 文庫を持って旅に出よう！ 旅行券(3万円分)    | 5名様  |
| B 賞 | カドイカさんもちもちでかクッション         | 40名様 |
| C 賞 | カドイカさん特製図書カードNEXT(5000円分) | 30名様 |



フェア詳細は  
こちらから



KADOKAWA

KADOKAWA公式サイト <https://www.kadokawa.co.jp/>

発行 株式会社KADOKAWA  
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3  
※お問い合わせは左記URLのフォームから承ります



推理小説を読むように

謎を解き明かす――



# アナザーコート<sup>TM</sup>

## リコレクション

2つの記憶 / 記憶の扉



少女の記憶を紡いだ  
2つの物語が蘇る。



記憶の扉



© Nintendo


2024年

1.19【金】発売

予約  
受付中

ダウンロード版  
希望小売価格  
6,500円(税込)

パッケージ版  
希望小売価格  
6,578円(税込)



Nintendo Switch Online 加入者限定特典  
「2本でお得ニンテンドーカタログチケット」対象ソフト  
くわしくはこちら →

